FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES OFFICIAL GUIDE BOOK

FIRST-EDITION

Published by SQUARE ENIX

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式ガイドブック ファーストエディション

A chronicle handed down from antiquity – life to life, generation to generation.
A book etched with the memories of every person who's ever lived in this world.
Those who inherit the journal open it to embark upon their own tale of adventure...

SQUARE ENIX™
SE-MOOK

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES OFFICIAL GUIDE BOOK

FIRST-EDITION

Published by SQUARE ENIX

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式ガイドブック ファーストエディション

A chronicle handed down from antiquity – life to life, generation to generation. A book etched with the memories of every person who's ever lived in this world. Those who inherit the journal open it to embark upon their own tale of adventure...

公式ガイドブック

First Edition
ファーストエディション

Final Fantasy Crystal Chronicles

PROLOGUE
—大いなるクリスタルの伝説—

遥かな昔——世界を襲った巨大な隕石は、大気を猛毒の瘴気で満たし、多くの種族を滅亡へと追い込んだ。絶望に打ち拉がれた人々は、生きる気力を無くし、ただ自らの運命を嘆いていた。そして、ひとつの噂が流れた……。瘴気を浄化する聖なるクリスタル—伝説の“大クリスタル”の破片—の存在。生き残った人々は、世界中に点在する聖なる光に集い、その輝きを中心に新たな町や村を作った。大きな街には大きなクリスタル、小さな村には小さなクリスタル。世界は再び生きる力を取り戻した。しかし、人々は知る。クリスタルの輝きが永遠ではないことを……。命をつなぐ聖なる水を求める旅が始まる。

種族紹介

故郷を旅立つ

世界はいまだ瘴気に満ちていた。ここは大陸の南端に位置する辺境の村。今年もミルラの雫を集めるため、キャラバン隊が旅立つ季節が巡ってきた。今回選ばれたのは、初めてキャラバン隊に加わる若者たちばかり。種族、性別もまちまちだが、生まれ育った村を思う気持ちはひとつだ。先月、無事にミルラの雫を携えて戻ってきたキャラバン隊を祝う水掛け祭がひらかれた。誇らし気なその姿を心に刻み付け、4人の若者たちは長い試練の旅へと身を投じていく。村人たちの願いをその背に受けながら……。

セルキー

人々に厄介もの扱いされるセルキーも、この村では差別されることがない。種族の特徴である俊敏さは、彼らの旅の助けになるだろう。

P.12

Lilty
リルティ

キャラバンが危地に陥ったとき、リルティの折れない心は彼らに希望をもたらす。大切なのは、何があろうと家族の元へ戻ることだ。

P.8

辺境の若者たち

手紙の
配達人!?

Moogle
モーグリ

この世界の人々と友好関係にある不思議な生物。働き者の彼らは、キャラバン隊に加わったり、手紙を配達してくれるのだ。

Yuke
ユーク

旅の仲間にすら、そのすべてを見せることのないユーク。しかし、キャラバンの中で、彼らの魔法の力が果たす役割は計り知れない。

P.10

Clavat
クラヴァット

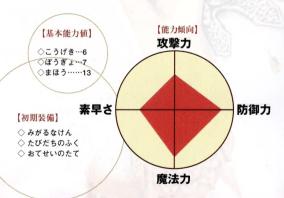
個性的なキャラバン隊をまとめるには、クラヴァットが適任だ。彼らのまわりでは、争う者たちも冷静に話し合う術を見つけるだろう。

P.6

CLAVAT

【クラヴァット】

[防御力が高く魔法も使いこなせる万能型]

攻撃力より防御力が高いものの、すべての能力が平均的で、4種族中もっとも使いやすい。剣と盾を装備しているため、武器攻撃が得意と思われがちだが、実際には魔法による攻撃の方が向いている。ただし高い防御力を活かすなら、仲間を敵の攻撃から守る前衛ポジションが定位置に。瘴気に対する抵抗力はかなり低い。戦闘中は安全エリアの範囲を常に意識しておこう。

From Character Designer

Toshiyuki Itahana

どこか素朴で、あか抜けない感じを大切に

一番人間に近いデザインで、プレイヤーの導入をスムーズにする役割も……。で、身近にいて友達になりたいような、やさしい雰囲気を大切にしました。腰まわりのボリュームで、どっしりと地に足を付けて暮らす種族のイメージを強調しています。

争い事を好まない『温』の民

**もし争い事が起これば、自己を犠牲にしても問題を解決しようとする。
そんな彼等のいる場は、自然と空気が和やかになるという。**

♀ ろんぐ

♀ しょーと

♀ せみろんぐ

♀ しろずきん

Basic Action 【基本アクション】

［たたかう］

3連続で素早く剣を振り上げて攻撃する

モーションは男の方が大きいが、スピードに差はない。男の3発目は振り上げになり、隙はあるがその分前へ出てくるので、より攻撃的だ。

［まもる］

盾を構えて前方からの攻撃を防ぐ

盾を構える速さに差はない。前方からの物理攻撃に対しては無敵だが、真横や後方からの攻撃には、まったく防御効果が得られない。

♂

♀

こんな人にオススメ！

攻撃も魔法もガンガン使いたい！	かっこいいキャラクターが好き！
リーダーっぽく振る舞いたい！	女の子らしいキャラクターが好き！

LILTY
【リルティ】

♂ すっぴん

♂ つのつき

♂ てつかめん

♂ なべあたま

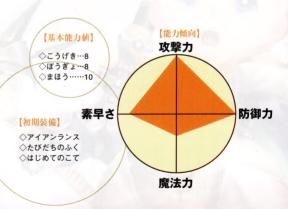
[攻撃力・防御力に抜きん出た武闘派]

魔法は苦手だが、それを補って余りある大きな攻撃力と防御力が特徴。長大な槍を振り回す剛腕ぶりは、いつでも最前線を任せておきたくなるほど。また、必殺技はため時間が短く射程がとても長いので、離れた場所の敵に対してもガンガン前に出て攻めていくことができる。ただし、瘴気に対する抵抗力は4種族中最低。調子に乗って敵を深追いすると痛い目に遭う。

【基本能力値】

◇こうげき…8
◇ぼうぎょ…8
◇まほう……10

【初期装備】

◇アイアンランス
◇たびだちのふく
◇はじめてのこて

From Character Designer

Toshiyuki Itahana

見た目とのギャップが出したかったんです

小さいくせにケンカっぱやくて、身体に似合わない鎧をつけてるのにどこか堂々としている。リルティはそんなギャップのあるデザインを目指しました。最初は獣っぽすぎて他種族とのバランスが悪かったんで、けっこう試行錯誤しましたね。

古からの歴史を持つ誇り高き『武』の民

**遠い昔、大陸の覇者だったという誇りをいまだに持ち続けている。
血の気は多いが、さっぱりした性格のため仲間からの信望が厚い。**

Basic Action【基本アクション】

たたかう

身体よりも大きな槍を振り回す連続攻撃

ジャンプからの３発目で男は身体を回転させて左上からの攻撃、女は大上段から振り下ろす攻撃を繰り出す。どちらも豪快で強力な一撃だ。

♂ 1hit
2hit
3hit
♀ 1hit
2hit
3hit
まもる

槍を盾代わりに敵の攻撃をガードする

水平に構えた槍で前方からの攻撃をガードし、ダメージを減らすことができる。ただし真横や後方からの攻撃には、防御効果がない。

♂
♀
こんな人にオススメ！

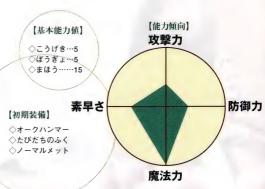
魔法よりも武器でガンガン戦いたい！	見つけた敵はまっ先に殴りにいきたい！
小さくてかわいいキャラクターが好き！	コマンドを変えずにボタン連打で遊びたい！

YUKE
【ユーク】

[あらゆる魔法を自在に操る魔導師]

強力な魔法の力を有する種族で、ほかの3種族の追随を許さないその道のエキスパート。攻撃力・防御力はどちらも当てにならないが、魔法の詠唱時間はすこぶる短く、射程は広く、さらに効果時間が長い。魔石が手に入ったら武器を振り回すより魔法を唱えたい。後衛から回復に専念するもよし、魔法で敵の体力を削ってもいい。瘴気に対する抵抗力は、4種族中で最高値。

【基本能力値】
◇こうげき…5
◇ぼうぎょ…5
◇まほう……15

【初期装備】
◇オークハンマー
◇たびだちのふく
◇ノーマルメット

From Character Designer

Toshiyuki Itahana

普段はのんびり物静か、いざと言う時にはカッコよく

いつも何を考えているかわからない不思議キャラ。この姿も仮の姿ということで、顔は見せない方向でデザインしました。苦労したのは仮面のバリエーション。なかなか形状のアイデアが出なくて、戦艦や航空機の資料も参考にしました。

シェラの里で静かに暮らす『智』の民

リルティの武力による支配に対し、魔法で対抗したこともある。その肉体は魔法の力を最大限に生かすための仮の姿だとか。

Basic Action【基本アクション】

たたかう
タイミングを合わせてリズムよく攻撃

ユークの連続技は、発動開始位置からほとんど動かない。ほかの種族に比べると攻撃の出も遅いので、少し早めのタイミングで発動させよう。

まもる
身体を消して完全無欠の絶対防御

ユークは姿を消せる。この間敵の攻撃はまったく当たらない。ただし、消えていても存在は敵に察知されるので、囲まれてしまうことも。

こんな人にオススメ!

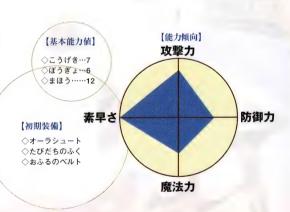
- いろんな魔法を思う存分唱えたい！
- あんまり敵と接近戦で殴り合いたくない！
- リーダーシップを執らずに冒険したい！
- なんだかわからない不思議なキャラクターが好き！

SELKIE
【セルキー】

[素早い動きで敵を翻弄する野生児]

攻撃力はまずまずだが、防御力が低いため前衛向きではない。魔法が得意というわけでもないので、後衛向きとも言い難い。だが、彼らの最大の武器は野性動物のような素早い動き。特に必殺技においてはこの俊敏さが俄然生きてくる。ための時間がほとんどなく、射程が長い。初期装備のオーラシュートは、数少ない射撃系必殺技を持ち、離れた位置から攻撃を繰り出せる。

【基本能力値】
◇こうげき…7
◇ぼうぎょ…6
◇まほう……12

【初期装備】
◇オーラシュート
◇たびだちのふく
◇おふるのベルト

From Character Designer

Toshiyuki Itahana

狼に育てられた人間のようなワイルドなイメージ

服装のつくりには一切金属を使わないようにし、彼らが身に付ける金属は、盗品のみという設定でデザインしています。「セルキー」とはアザラシの毛皮をまとった妖精の名前でもあるらしく、毛皮＝ファーを随所に付けてみました。

毛皮を纏い盗品で着飾った『我』の民

**己を第一に考えることを美徳とし、他の種族からは嫌われている。
敏捷でしなやかな動きを生かし、盗賊になる者が多い。**

♀ うるふれっぐ

♀ らくんてーる

♀ しゃーくあい

♀ おうるねっく

Basic Action 【基本アクション】

たたかう

アクロバチックな連続攻撃で敵を撃破

男は右に構えたこん棒で３発目に下から打ち上げ、女は左の構えから３発目の空中回転打へ。隙が大きいので確実に倒せる場合に使おう。

♂ 1hit

2hit

3hit

♀ 1hit

2hit

3hit

まもる

バク宙で敵の攻撃から身を守る

バク宙中は、敵の攻撃はいっさい無効となる。通常攻撃なら攻撃範囲からも逃ることもできるし、ブレス攻撃もタイミング次第で避けられる。

♂

♀

こんな人にオススメ！

素早い動きで相手を翻弄したい！	グラマラスな女の子のキャラクターが好き！
きれいな顔の男の子のキャラクターが好き！	他人の言うことを聞かずに遊びたい！

～公式ガイドブック　ファーストエディション～

Contents

プロローグ

故郷を旅立つ辺境の若者たち

はじめてのキャラバン

キャラバンのあしあと

あるきはじめたキャラバン

キャラバンの道具箱

キャラバンの交流記

FINALFANTASY CRYSTAL CHRONICLES

クイックマニュアル

注）本書では、ゲームボーイアドバンスをGBA、ゲームキューブをGCと略して表記しています。

はじめてのキャラバン

このゲームを初めて遊ぶ人が、つい口にしそうな言葉。そんな言葉をキーワードに、キャラクターの作成からダンジョンのボスを倒すまでのゲームの流れに沿って、最低限必要な基本を紹介する。

これから旅立つ冒険者たちへ──

初めての旅に冒険者が続々集まってくる──そんな時、すべてを一気に理解するのは大変。まずは、最初に知っておきたい「基本中の基本」だけをマスターして冒険に身を投じてみよう。

FFCCってどんなゲーム？

[ミルラの雫を求めて旅立つ]

冒険の目的とは、各地に点在するミルラの木を巡り、木から取れるミルラの雫を「クリスタルケージ」いっぱいに溜めて村に持ち帰ることだ。1年に一度雫で清めなければ、瘴気から村を守るクリスタルが効力を失ってしまう。キャラバンの仲間たちと数々の困難に立ち向かい、村を守るために旅立とう。

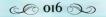
クリスタルのかけら
村の大きなクリスタルほどではないが、ケージを中心に狭いエリアの瘴気を払ってくれる。冒険を進める上で必要にして十分なエリア確保が可能となるのだ。

ミルラのしずく
衰えていくクリスタルの輝きを、回復させることができる命の水。雫は1回でケージの1/3たまり、満杯になれば村のクリスタルを清めることができる。

クリスタルケージ

【ダメージを受ける汚れた空気】

世界には「瘴気」という汚れた空気が充満し、触れればダメージを受けてしまう。そんな瘴気から人々を守っているのがクリスタルだ。ダンジョンでは、小さなクリスタルが付いているクリスタルケージを持ち歩くことで、ダメージを受けずに行動できる。

みんなで遊べるの？

［４人で遊べる『FF』だ！］

同じ画面で最大４人の仲間たちが同時に動き回り、さまざまなトラップをくぐり抜け、協力してモンスターを倒していくのだ。もちろん１人プレイも可能だが、気の合う友達との冒険はこれまでにない楽しさを体験させてくれる。また、プレイ人数によって出現する敵の数や強さが変わるので、何人で遊んでも緊張感を持ってプレイできるだろう。

【コントローラ＋サブモニターとなるGBA】

マルチモードで必須となるゲームボーイアドバンス(GBA)。自分のキャラクターの操作と、メニュー画面を表示するサブモニターとしての機能がある。セレクトボタンでコントローラとメニュー画面に切り替えられる。ただし、メニュー画面を開いているときは、キャラクターの操作はできない。

1人プレイのときはGBAがなくてもOK

シングルモードでは標準コントローラでOK。メニュー画面もテレビに直接表示されるので、GBAなしでもプレイ可能だ。またコントローラポート2にGBAを繋げば、同行するモグのカラーリングに合わせたレーダーが表示される(P.86)。

【ADD REPLY　追記】

―― キャラクターにはレベルがない!? ――

アイテムによってパワーアップ

経験値やレベルの概念がないこのゲームでは、合成（P.72）でより強い装備品を作り出したり、アーティファクト（P.102～P.103）を入手することで、キャラクターを強化していく。そのため、マルチモードで途中から参加しても、装備を整えれば大きな差を感じずにゲームを楽しむことができるのだ。

▶アイテムの入手方法…P.25

まずはキャラクターを作成しよう

ゲームを始める前には、まず最初に故郷の村とキャラクターを作成することになる。村は冒険の起点となる場所であり、キャラクターは自分の分身となる大切な存在だ。名前など最初に決めたことは変更できないし、親の職業（P.68）は、後々の冒険に大きく影響する。よく考えて作成しよう。

【キャラバンの故郷となる村を作成】

新規でゲームを始めるときは、最初に村の名前を決めよう。名前は初期設定のもの（ティパの村）がついているが、最大7文字までで変更可能だ。また、作り出した村にはキャラバンに登録しているキャラクターの数だけ、その家族が生活している。

【詳細なプロフィールで自分の分身を作り出す】

キャラバンの一員として登録できるキャラクターの数は、最大で8人。下記で紹介しているように、キャラクター1人1人に個性的なプロフィールを付けることができる。ただし、名前と見た目、親の職業は重複できず、早い者勝ちになっているのだ。

キャラクター作成手順

メニュー画面で「冒険に出る」を選択し、「なし」の項目を選ぶとキャラクター作成画面がGBAに表示される（シングルモードではテレビ画面）。下の図を参考に、自分の分身になるキャラクターを作り出そう。

名前 → 性別 → 種族 → 見た目 → 親の職業 → 確認

- 種族：4つの種族から選択でき、それぞれ髪型や服装など、見た目に特徴がある。
  ▶種族紹介…P.4
- 見た目：4つの見た目から選択できるが、同じセーブファイルの中ですでに使われているものは選択できない。
  ▶キャラクター紹介…P.6
- 親の職業：8つの職業から選択できるが、すでに使われている職業は選択できない。
  ▶家族…P.68

まずは故郷の村に立ち寄ってみよう

村には作成したキャラクターの家族が住んでいる。１人しかキャラクターを作成しないと、村にいる家族も１組だけだ。仮にプレイするキャラクターが８人に満たなくても、全員分を作成しておくといい。ほかのキャラクターの家族が冒険の手助けをしてくれることもある（P.68）からだ。

【冒険を助けてくれる家族の職業】

村で生活を送っている家族に会いに行くと、職業によってさまざまな手助けをしてくれる。武器や防具を安く作ってくれたり、収穫物がもらえたり、商品を安く売ってもらえたり……。８種の職業ごとに特典はすべて異なるのだ。

▶家族…P.68

GAIN INFO おトク情報

家族からはおこづかいや高価なアイテムが貰える！

家族にはこまめに会いに行こう。タネやアイテム、お金を手紙（P.30）につけて送ることで相性（P.71）が良くなり、職業に関係なく、家族からからおこづかいや高価なアイテムをもらえたり（P.69～P.70）するからだ。家族が住んでいる場所は親の職業によって決まっている。家の配置を覚えておくといいだろう。

馬車に揺られながらダンジョンを目指す

ワールドマップに出たら、村や港、ダンジョンを目指して、キャラバンを乗せた馬車を移動させよう。進みたい方向に合わせて十字ボタンの上下左右を押せば、分岐ポイントまで自動で移動する。また、ワールドマップを移動していると、ほかのキャラバンと出会う街道イベントが発生することもある。

【ワールドマップで得られる情報を確認しよう】

ワールドマップで各ダンジョンの前まで移動すると、そのダンジョンの名称のほかに、ミルラの木の有無、ホットスポット（P.28）の属性が表示される（街は名称のみ）。一度クリアしたダンジョンなら、中に入らずともクリスタルの属性変更も可能（P.90）だ。

【ADD REPLY　追記】

── 冒険に役立つ情報が聞ける「街道イベント」 ──

街道イベントは固定とランダムの2種類

ワールドマップではほかのキャラバンと出会う「街道イベント」が発生することがある（P.62）。タイプは、大きく分けて2つ。ダンジョンをクリアすれば発生する固定イベントと、ワールドマップの移動中にランダムに発生するイベントだ。特に、固定のものはストーリーに深く関係するイベントが多いので、見逃さないようにしたい。

GAIN INFO おトク情報

瘴気の嵐が吹く場所「瘴気ストリーム」

世界を分断している瘴気の強い流れを、瘴気ストリームと呼ぶ。この流れを突破して他の土地へと渡るには、キャラバン隊の持つクリスタルケージの属性（土・水・火・風）を、瘴気ストリームの持つ属性に合わせる必要がある。クリスタルケージの属性を変更するには、ダンジョン内にあるホットスポット（P.28）を利用するのだ。

【Bボタンでメニュー操作が行える】

ワールドマップで使用できるメニューは、全5種類。冒険の思い出がつづられた日記を読み返したり、各種設定の変更やセーブが行える。詳しい内容は下の図で紹介しているので確認してほしい。なお、メニュー画面の操作は1プレイヤーのみ可能だ。

セーブをおこなう　冒険のデータを保存

メモリーカードに現在の状況を記録できる。1枚のメモリーカードには4つまでセーブが可能で、セーブデータはシングルモード／マルチモードの兼用になっている。

ともだちをよぶ　データの移動

他人が育てたキャラクターデータを自分のメモリーカードに移動させ、一緒にプレイできる。ともだちを呼ぶには、キャラクター選択画面に空きスロットが必要だ。

▶ともだちをよぶ…P.88

日記　冒険で起きた事柄の記録

冒険で起こった出来事が記録されている書物。十字ボタンの左右で1ページずつめくれる。また、L／Rトリガーボタンで10ページ単位の移動もできる。

オプション　各種設定を変更

キャラクターのポジションマークや音の設定など、プレイ環境を好みに合わせて変更できる。全プレイヤー共通の設定になるので、みんなと相談しながら決めよう。

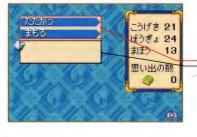
冒険にでる　冒険に出るメンバーを選出

使用するキャラクターを選択・決定することで冒険に出られる。マルチモードでは、複数のプレイヤーが同じキャラクターを選択することはできない。また、「なし」の項目を選べば、キャラクターを新たに作成できる（P.18）。

準備をしたら探索をはじめよう

ダンジョンの中に入ったら、最初にコマンドリストの準備が行える。準備が整ったらAボタンを押して、クリスタルケージを持ちながら、探索を開始しよう。

【突入前にコマンドリストを整理】

コマンドリストは「たたかう」と「まもる」以外は空いている（下図参照）。空いたコマンドリストにアイテムをセットすれば、メニューを開かずに使うことが可能だ。また、初めての冒険だと空きコマンドは2ヵ所だが、コマンドが増えるアーティファクトを入手すれば最大6個まで増える。

GAIN INFO おトク情報 メニューで確認できる画面を知っておこう

セレクトボタン（シングルモードではYボタン）で表示されるメニュー画面の種類は下の図で、レーダーの種類については右記で確認してほしい。なお、画面の切り替えはL／Rトリガーボタンで行い、Bボタンで一覧が表示される。一覧から表示したい項目を選択・決定すれば、チェックしたい画面にジャンプ可能だ。

▶ メニュー…P.74

【クリスタルケージを運びながらダンジョン探索】

ダンジョンの探索時には、瘴気を払い、ミルラの雫を溜めるクリスタルケージを持ち運ぶ必要がある。だが、クリスタルケージを持っている間は、移動以外の行動が取れない。敵と戦いたい場合やアイテムを拾う時には、Bボタンでケージを下ろしてから行おう。

SINGLE シングルモード　シングルモードではモグが冒険を手助けしてくれる

シングルモードで一緒に行動するモグは、クリスタルケージを運んだり、魔法攻撃で援護してくれたりと大活躍。Xボタンでケージを持ってくれるが、疲れてくると移動速度が遅くなる。そんな時は、ケージを下ろして休ませてあげよう。

▶モーグリ…P.86

SINGLE シングルモード　シングルモードでは敵の強さや数が変化する

敵の強さは、マルチモードよりもシングルモードの方が若干弱くなっている。また、出現する敵の数も少なくなっているので、お供のモグと協力すれば１人でも十分に冒険ができるのだ。

どのレーダーになるかはランダムで決まる

出現するレーダーはプレイ人数で決まるが、誰がどのレーダーになるかはランダムになっている（P.75）。ダンジョンに入ったら、各自レーダーの確認を忘れずに。

地形レーダー

常に表示

モンスターレーダー

2人プレイ以上で表示

スカウター

3人プレイ以上で表示

トレジャーレーダー

3人プレイ以上で表示

【ADD REPLY　追記】
——ダンジョンに入ると表示されるボーナス条件——

条件に合わせた行動をとると—

レーダー画面に表示されているボーナス条件は、精算時に深く関係する（P.31）。ボーナス条件に合わせた行動を取れば、精算時の得点が高くなり、優先的にアーティファクトを入手できるのだ。

▶ボーナス条件…P.83

とにかくAボタン!

敵が出現したら、「たたかう」のコマンドを選んでAボタンを押せば攻撃できる。だが、ただ武器を振り回すだけではなかなか強敵をうち破ることはできない。下記を参考に戦闘の基礎知識を身につけよう。

【いつでも使える「たたかう」と「まもる」をマスターしよう】

初めてダンジョンに入ったときのコマンドリストには「たたかう」と「まもる」しかない。戦闘を進めれば各種魔石を入手できるが、この魔石はダンジョンを出れば消えてしまう。常に使えるのは「たたかう」と「まもる」だけなのだ。まずはこの2つのコマンドの使い方を理解しておくようにしよう。

たたかう

武器で敵に攻撃を行う。ボタンをタイミング良く押すことで、3連発の連続技が行える。また、Aボタンを押し続けて離せば、武器ごとに異なる必殺技も使える。

▶連続技…P.76

まもる

敵の攻撃から身を守る。盾や武器で攻撃を防いだり、バク宙や姿を消して回避したりと、種族によって防御方法は異なる。それぞれの特徴を把握して実践しよう。

▶防御方法…P.77

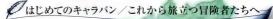
GAIN INFO おトク情報

モンスターの多彩な攻撃方法を覚えよう

見た目同様、多種多彩な攻撃をするモンスター。だが、その攻撃方法を整理すると大きく3種類に分類できる。そのポイントを右に紹介しておくので、初めて遭遇する敵の前知識として活用してほしい。

殴る
武器やシッポを使った近距離攻撃。「まもる」で防ぐことはできるが、中には防御できないほどの強烈な一撃を使う敵もいる(ユーク以外)。

ものを投げる
離れた所から、石やタネなどを投げてくる遠距離攻撃。攻撃してくるまでの間隔が長く、モーションも盗めるので避けるのは難しくない。

魔法
リングを出しての魔法攻撃。発動までが長いので容易にかわせるが、長時間続く状態変化が厄介だ。リングが出たら離れよう。

モンスターを倒した！

敵を倒すとアイテムが手に入る

モンスターを倒せば、下記で紹介している各種アイテムのいずれかひとつを落とす。特に、そのダンジョンで手強いモンスターほど、後々の冒険で役立つ貴重なアイテムを落とすことが多い。仲間と協力して、積極的に倒していこう。

【アイテムはBボタンで入手】

アイテムは、敵を倒した人が必ず入手できるわけではない。倒した敵から「ポンッ」と出現すると、地面に落ちる。このアイテムは、近づいてBボタンを押せば誰でも入手できるのだ。ただし、すでに持ち物が満杯だとクリスタルケージのように持ち上げるだけ。使うなり捨てるなりして整理しよう。

GAIN INFO おトク情報　アイテムは地面に置いて交換ができる

自分のアイテムを友達に渡したい――そんなときは、アイテムをいったん地面に置いてから相手に拾わせよう。メニュー画面の「アイテム」で渡したいアイテムを選択し、「おく」を決定。これで該当アイテムが地面に置かれるので、受け取るメンバーが拾えばOKだ。

魔石

魔法を唱えるための６種類の石
魔法を使うための触媒となるアイテム。入手したダンジョン内でのみ、使用できる。

▶魔石…P.103

レシピ

アイテムの作り方が書かれた書物
装備品の作り方が書かれた書物。必要な「素材」と「ギル」があれば鍛冶屋で合成してもらえる。

▶レシピ…P.99

たべもの

ステータスが変動する食材
使用することでHPを回復したり、一時的にステータスをアップさせる消費アイテム。

▶たべもの…P.100

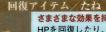
アーティファクト

キャラクターを強化する貴重なアイテム
ステータスやスロット数を増やす効果を秘めたアイテム。同じものは２つと入手できない。

▶アーティファクト…P.102

素材

装備品を作るための鉱石
レシピと同じく、合成で必要となるアイテム。街や村で購入することもできる。

▶素材…P.98

回復アイテム／たね

さまざまな効果を持つアイテム
HPを回復したり、手紙に添付することで生産（P.70）を行えるアイテム。

▶回復アイテム／たね…P.101

魔法の狙いを定める ターゲットリングを出そう

まずはコマンドリストにセットした魔石を選び、Aボタンを押し続けてターゲットリングを出そう。あとは魔法を使う標的にターゲットリングを合わせて、Aボタンを放せば魔法が発動する。

【L／Rトリガーボタンでコマンドリストを切り替える】

コマンドリストはLトリガーボタンで左に、Rトリガーボタンで右に移動できる（下図参照）。また、リストに空きがあるときに魔石かフェニックスの尾を拾うと、自動で空きリストにセットされる。なお、右端でRトリガーボタンを押すと左端へ、左端でLトリガーボタンを押すと右端へ移動する。

【魔法は合体させることも可能】

魔法のターゲットリングを２人以上で重ねて発動させると、マジックパイルになる。その威力は絶大なので、いろいろ組み合わせて試してみよう。

▶マジックパイル…P.80

GAIN INFO おトク情報 「たたかう」でもターゲットリングが出せる

魔法と同じように、「たたかう」でもターゲットリングを出すことができる。リングの出し方は魔法と同様、Aボタンの押しっぱなしでOK。ターゲットリングが出たら標的に合わせてAボタンを離せば、強力な必殺技の発動だ。

▶必殺技…P.78

【ADD REPLY　追記】
── 魔法と必殺技を合体させる ──

「魔法剣」を出してみよう

魔法と必殺技のターゲットリングを重ねて発動させれば、属性効果がプラスされた必殺技「魔法剣」が発動する。入手した魔石の数が少ないときは、魔法剣で連携攻撃を狙おう。

▶魔法剣…P.80

アイテムや魔法で回復しよう

敵との戦闘中には、ダメージを受けたり状態変化を起こしたりと、さまざまなアクシデントが待ちかまえている。戦闘不能以外は時間経過で自然回復するが、治るまで待つのは危険。冒険を安全に進めるためにも、状況に応じた回復手段を把握して、冷静に対処できるようにしておきたいところだ。

【ダメージ回復は主にケアルで行おう】

HPの回復には、食べ物で回復する、自然回復を待つ、ケアルの魔法で回復、の3通りの方法がある。しかし、食べ物は消費してしまい、自然回復にも時間がかかる。この2つは、何度でも使用可能な回復魔法、ケアルがない場合の代わりの手段と考えておこう。

【レイズかフェニックスのおで戦闘不能から復帰】

戦闘不能からの回復には、レイズかフェニックスのおが必要だ。どちらも仲間に対して使用できるが、フェニックスのおは自分にも有効。コマンドリストにセットしておけば、自動で戦闘不能から復活する。レイズを持っている人は必ず装備しておきたい。

【ADD REPLY　追記】
―戦闘不能にできるコト―

戦闘不能時はAボタンで「手をふる」

戦闘不能になると、体が半透明になって各コマンドが使えなくなり、移動速度も遅くなる。唯一できることと言えば、「手をふる」。せめて戦ってる仲間を応援してあげよう。

GAIN INFO おトク情報
敵からの攻撃で起こる状態変化

敵の攻撃には状態変化を引き起こすものがある。戦闘不能以外は、時間経過かクリアの魔法（P.103）で回復可能。どれも大幅な戦力ダウンになるので、すぐに回復させたいところだ。

▶状態変化…P.82

冒険の行く手を遮る仕掛け

ダンジョン内には、閉ざされた門やスイッチ、壺など、さまざまな仕掛けがある。仕組みを解き明かさないと先に進めなかったり、逆に上手く利用することで戦闘を有利に運べることもある。仕掛けに対する確かな知識も、冒険者に求められる素養なのだ。

【門を開くカギは敵を倒して入手しよう】

門が閉じていて先に進めない——そんな時は、周囲に目を向けてみよう。近くに、窪みのある台座とモンスターがいるはずだ。そのモンスターが、門を開くためのカギを持っている。カギを持っている敵は、見た目も強さも通常の敵と変わらない。メンバーと協力して、近くの敵をすべて倒してみよう。

STEP 1
敵を倒す

門を開くためにも、まずはカギを入手しなければばらない。カギは近くの敵が落とす。

STEP 2
カギ発見

該当する敵を倒せば、通常アイテムと同じようにカギが出現する。Bボタンで持ち上げよう。

STEP 3
カギをはめる

カギを台座の近くまで持って行き、Bボタンで台座にはめよう。これで門が開き、先に進める。

GAIN INFO
おトク情報

ホットスポットの役割は属性変更とテレポの2種類

ダンジョン内には、ホットスポットと呼ばれている属性（土・水・火・風）を持つポールが立っている。このポールの上にクリスタルケージを置くと、クリスタルケージの属性（P.90）をホットスポットの属性に合わせて変化させることができる。また、属性を変えた後に「テレポ」を選択すれば、ダンジョンから瞬時に脱出することも可能になる。このホットスポットの特性を、いざというときの脱出方法として活用してもいいだろう。

強敵が現れた！

各自の役割を決めて戦おう

ミルラの木の側には、そのダンジョンのボスが待ちかまえている。ボスとの戦闘は通常の敵と違い、力押しだけで倒せるほど甘くはない。各メンバーが攻撃・回復の役割を理解して行動することが、勝利をつかむ近道になるだろう。

【前衛と後衛でポジションを決める】

ダンジョンのボスは、範囲攻撃や強力な一撃など、通常の敵とは比べものにならない強さを誇る。そのため、全員が１ヵ所に集まるのはとても危険だ。ダメージを与える前衛と回復をメインにする後衛は、離れて行動するようにしよう。

攻撃
攻撃がメインのアタッカー。必殺技（P.77）で一気にダメージを与えよう。

魔法
魔法で援護するのが主な役目。HPの回復をしたり、魔法でアタッカーの援護をしよう。

守備
敵の注意を引きつける、いわば「盾」の役目。時にはアタッカーの援護として攻撃も行う。

GAIN INFO おトク情報

弱点をついて戦おう!

手強いモンスターも弱点をつけば意外と脆い。例えば、雷に強くて氷に弱い敵はサンダーで攻撃してもノーダメージだが、ブリザドで攻撃すればダメージ＋氷結の状態異常にできる。レーダーの「スカウター」があれば活用しよう。

SINGLE シングルモード

キャラクターの特徴で戦闘スタイルを変更

シングルモードでは、どんなに手強いモンスターが現れても１人で戦うことになる。そのため、攻撃力に秀でたリルティなら武器の攻撃をメインに、魔力の高いユークなら魔法攻撃を中心に攻撃しよう。種族の特徴に合わせた戦闘スタイルで戦うことがセオリーになるのだ。

もらった手紙に返事を出す

ミルラの雫を手に入れると、モーグリがメンバーに手紙を届けてくれる。差出人は家族だったり故郷の村の村長だったりとさまざまだ。手紙はGBA画面で確認できるので、すぐに目を通してみよう。

【返事を急がすモーグリは気にしない】

受け取った手紙は、下記で紹介している流れで返信しよう。手紙を届けてくれたモーグリが「いいクポ?! ホントに帰るクポ!」と急かしてくるが、仲間全員が「おわる」を選択するまで待ってくれる。じっくり時間を掛けても大丈夫なのだ。

1 受け取る

ミルラの雫を入手すると、モーグリが手紙を届けてくれる。なお、クリアしたてで雫が取れないダンジョンは手紙も届かない。

2 返事・添付選択

送られてきた手紙はGBAに表示される。内容を確認したら、返事と添付するアイテムやお金を選択し、Aボタンで決定しよう。

- ●アイテム
- ●ギル
- ●なにもつけない

3 待機

返事と添付するものを決めると、手紙はモーグリに渡される。後はほかのメンバーが返信を出すのを待っていればOKだ。

【ADD REPLY 追記】

── 手 紙 は 「 相 性 」 に 深 く 関 係 し て い る ──

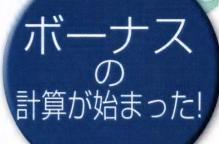
家族からの手紙の返信内容は慎重に選ぼう

届けられる手紙の中でも、「相性」に深く関係している家族からの手紙は特に重要だ。家族が喜ぶような返事にすれば相性もアップするが、その逆だと下がってしまう。相性は生産品の量や、1年の始まりにもらえるお小遣いに影響するので、内容をきちんと確認してから返信しよう。

▶手紙…P.70

順位が高ければ優先的にアーティファクトを入手できる

手紙の受け渡しが終わると、続けて精算が始まる。この時の順位は、ダンジョン内で入手したアーティファクトを、仲間全員で分配する時の順番を決めるものだ。キャラクターを強化するアイテムなので、できるだけ優先的に入手したい。

▶アーティファクト…P.102

【アーティファクトは精算で分配される】

ダンジョン内で手に入れたすべてのアーティファクトは、精算時に分配される。ダンジョン探索中に入手したアーティファクトは、すぐに効用を発揮するが、あくまで「あずかりもの」扱い。永続的に自分の力とするには、この精算時にゲットするしかない。

【ADD REPLY　追記】

── 精算時には4種類のアーティファクトが追加 ──

高得点でレアなボーナス品が出現!

1つのダンジョンで、敵や宝箱から出現するアーティファクトの数は最大4つ。しかし、精算時には新たに4つが追加される。これらのアーティファクトは精算時に追加されるボーナスアイテムで、仲間全員の得点が高いほど、よりレアなアーティファクトが出現する。お互いの協力も必要なのだ。

▶ボーナス条件…P.83

ミルラの雫を求めて旅を続ける冒険者たちへ

ここまで読み解けば、初めてのダンジョンも無事に突破し、ミルラの雫を入手できたことだろう。しかし、それですべてが終わったわけではない、むしろ、これからが本当の冒険の始まりなのだ。

一人前の冒険者になりたいなら こんな知識も身につけよう

これまでの情報は、新米冒険者に向けた基礎にすぎない。一人前の冒険者を目指すなら、P.67からの「あるきはじめたキャラバン」の章も読んでほしい。主なテーマは下記のとおり。修行を積もう。

知識 Knowledge

To be continued.

「あるきはじめたキャラバン」…P.67

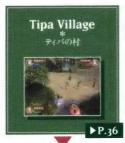
キャラバンのあしあと

先輩キャラバンから代々伝えられてきたという手描きマップと手記を入手。この2つの資料から、1年目に探索可能なすべてのダンジョンとキャラバンが立ち寄ることになる村々を完全攻略する。

For Chronicle ～1年目の軌跡～

主人公たちのキャラバンが、1年目に通る道筋を追ってみよう。
最初は行けるマップが限られているため、以下の8ヵ所を巡る旅になる。
1年目をクリアするだけなら、3つのダンジョンを回ればOKだ。

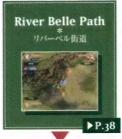
Tipa Village
*
ティパの村

▶P.36

世界の南端にある小さな村

家族と別れ、生まれ故郷を後にした一行は、瘴気うずまく世界へと足を踏み出した。クリスタルケージをミルラの雫で満たすまでは帰らない覚悟で。

- スタート地点
- 実家がある
- 1年が終わると戻ってくる

River Belle Path
*
リバーベル街道

▶P.38

川のほとりを通るおだやかな道

かつては旅人で賑わった街道も、瘴気によって人の往来が途絶え、今は魔物の闊歩するダンジョンに変わりり果てた。目指す木は川を遡った滝壷の奥だ。

- ボスを倒せばミルラの雫を1/3ぶんゲット
- ホットスポットの属性は「水」と「風」
- 岩肌に隠し扉（モーグリの巣）あり

Tipa Pier
*
ティパの港

▶P.44

ガケの下にあるさびれた船着場

世界を蝕む瘴気の影響は、かつて人々の交通手段として使われていた船着場にも暗い影を落とす。今ではモーグリが住んでいるだけの、寂れた場所だ。

- スティルツキンがいる（チュートリアル）
- ガケの中腹にモーグリの巣がある
- いくら待っても船はこない（1年目）

Poison Stream
*
瘴気ストリーム

うずまく瘴気が行く手をはばむ

モーグリさえも近寄らない瘴気の渦。初めて通過する瘴気ストリームだ。クリスタルケージの属性を合わせなければ、なす術もなく吹き飛ばされる。

- 1年目の属性は「水」
- 属性を合わせれば通り抜けられる

平和な世界を襲った毒の霧"瘴気"の脅威

かつては青空が広がり、緑が生い茂り、動植物が生息する豊かな土地だった。人々は田を耕し、漁や狩りをしながら幸せな日々を送っていた。

しかし、悪夢は突然訪れる。謎の天変地異が起き、どこからともなく湧き上がる毒の霧"瘴気"が、たちどころに世界中の大気を汚染してしまう。

吸い込んだ人間の命を奪う瘴気で人口は激減、人々は絶望し、滅びの運命を受け入れかけていた。

聖なるクリスタルの恩恵つかの間の安息

誰もが瘴気に怯え、生きる気力をなくす中、誰かが気づく。山奥に住むある家族が、まったく瘴気に冒されていないことに。家のまわりを調査すると、巨大なクリスタルが発見された。神の慈悲かそれとも大自然の底力か、クリスタルには周辺の瘴気を祓う力があった。

Fungi Forest
＊
キノコの森

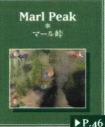
▶P.48

巨大に育ったキノコが生い茂る

見たこともないほど大きなキノコが大繁殖した土地。気流の影響か、魔物が切り開いたのか、中は迷路のように入り組んでいる。北へ北へと向かおう。

- **ホットスポットの属性は「水」**
- **ボスを倒せばミルラの雫を1/3ぶんゲット**
- **キノコの根元に隠し扉（モーグリの巣）あり**

Marl Peak
＊
マール峠

▶P.46

峠のクリスタルに守られた住民たち

メタルマイン丘陵で唯一の集落。通りかかる各地のキャラバン隊は、みなここで一時の休息を得る。アイテム屋と鍛冶屋で、持ち物や装備を整えよう。

- **商人（アイテム屋）がいる**
- **鍛冶屋（武器／防具）がいる**
- **モーグリの巣（南東のガケ）あり**

Jegon River
＊
ジェゴン川

▶P.45

川の流れる音だけが響く船着き場

ティパの港と同じ船着き場のようだが、こちらは完全に何もない。看板と小屋、桟橋があるだけでなので、場所を確認したら次の目的地へと向かおう。

- **いくら待っても船はこない（1年目）**

Cathuriges Mine
＊
カトゥリゲス鉱山

▶P.54

どう猛な魔獣たちが闊歩する山

使われなくなって久しい廃鉱。鉄を採取するリルティたちが掘った穴だが、今はオークたちの根城。暗いダンジョンの奥には、彼らの王が鎮座している。

- **ホットスポットの属性は「火」**
- **ボスを倒せばミルラの雫1/3ぶんゲット**
- **モーグリの巣（最終エリア突き当たり）あり**

村を救うべく立ち上がる勇気のキャラバン

人々はいくつかのクリスタルを発見し、寄り添うように集まり、集落を作った。しかし、安息は長くは続かなかった。1年ほど経つと、クリスタルの力が失われるのだ。

力を取り戻すには、生命の源“ミルラの木”から採れる雫でクリスタルを清めるしかない。立ち上がったのは村の若者たちだった。彼らは少しの食料と、空っぽのクリスタルケージを持って旅立ち、見事ミルラの雫を持ち帰った。村人はキャラバンの生還と村の存続を祝い、盛大な祭りを開いて喜んだ。

毎年の恒例行事となったキャラバン隊の旅

そして今年もキャラバン隊が組織された。周辺の地図を頼りに、新しいミルラの雫を求めて……。

CHECK POINT

旅の道のりは一本道ではない

この道順はあくまで手前のエリアからクリアした場合のもの。リバーベル街道でクリスタルケージの属性を「水」に変えたら、そのまま瘴気ストリームを越えてもいい。好きな順番で回ろう。

◀ただし、順番を変えても3つのダンジョンはクリアすることに。

Tipa Village

【ティパの村】

キャラバンの旅が始まる村

窓から差し込む朝日と
遠くで聞こえる小鳥のさえずり。
いつもと同じ朝のはずなのに
なんだか落ち着かない雰囲気。
そう、今日はティパの村から
新しいキャラバンが出発する日。
長老に選ばれた４人の若者たちが
瘴気の渦巻く外界へと旅立つのだ。
若者たちの顔は、期待と不安に満ちている。
村人の、そして家族の期待を背負い
４人を乗せた馬車が静かに動き出した。

Village People

【村人たち】

お祭り好きの陽気な働き者

ティパの村には８組の家族と、長老夫婦が住んでいる。彼らは農業、漁師、鍛冶屋などそれぞれの職を持ち、皆よく働く。子供たちはキャラバン隊として旅立ち、彼らがミルラの雫を持ち帰ったときには、その無事を祝って村人総出の盛大なお祭りが開かれる。

MAP REPORT 村長から情報をGET

クリスタルの前にいる長老からは、いろんな話を聞ける。「魔物に気をつけろ」などのありきたりな話もあるが、年寄りの知識には役立つものも多いのだ。年の変わり目などで村に戻ったら、出発前に必ず話を聞いておくようにしよう。

MOG HOUSE クリスタルの後ろを探ろう

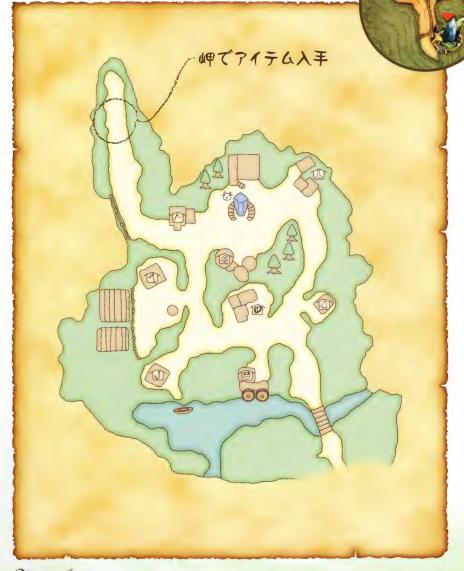
村の象徴ともいえる、中央広場にある巨大なクリスタル。カメラ視点の死角になるクリスタルの裏に回るとモーグリの巣を発見できる。

［実家の場所は覚えておこう］

岬でアイテム入手

Map Icon【マップアイコン】

- かじ屋
- 農家
- さいほう屋
- 錬金術師
- 漁師
- こなひき
- 商人
- 牛飼い
- モーグリの巣

River Belle Path

【リバーベル街道】

旅人たちに見捨てられた旧き街道

新しい街道ができたことにより、
古いこのリバーベル街道を辿る者は数少ない。
かつては、多くの旅人たちが
美しい川の流れで旅の疲れを癒していた。
しかし今では、街道としての機能を失い、
人を捕まえて食らうという小鬼たちが
徘徊する場所となっている。
旅人と見れば襲ってくる小鬼たち、
朽ち果て崩れてしまった橋、
カギが紛失してしまった門……。
そのすべてがキャラバンの行く手を遮る。
目指すミルラの木は、南北に流れる川の上流、
激しく水しぶきをあげる滝壷の近く。
ただし、この滝壷には古の時代より
巨大な川の主が棲み着いているという。

【出現モンスター】

【ゴブリン】

岩投げ

旅人を捕らえて食らう小鬼

知能はさほど高くないが、忍耐強く獲物を待ち伏せするのが特徴。遠くから石を投げてくる。

【ヘッジホッグパイ】

ジャンプアタック

炎の魔法を操る妖精

ファイアの魔法を使いこなすが、跳躍力があるため接近戦も侮れない。

【ムー】

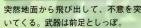
光るしっぽ

可愛い姿で欺くリスの魔物

突然地面から飛び出して、不意を突いてくる。武器は前足としっぽ。

【ゴブリンチーフ】

岩投げ

小鬼たちを率いる頭目

身体が一回り大きくなったゴブリン。巨大な剣での攻撃も強力だ。

KEY POINT ［門を開けるカギを探せ!!］

敵多し！
要注意
CAUTION 5

退路確保
CAUTION 4

崩れた橋
CAUTION 3

門の鍵
CAUTION 1

段差！
抜け道あり
CAUTION 2

Map Icon【マップアイコン】

 難敵出現エリア
 ボスエリア
 宝箱
 カギ穴
 スイッチ
 モーグリの巣
 ホットスポット(風)
 ホットスポット(水)
 水つぼ
あぶらつぼ

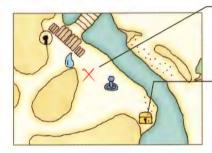
【リバーベル街道～キャラバンズクロニクル】

Caravan's Chronicle

南北に流れる美しい川が印象的なマップ。この川の中には侵入することができないため、カギのかかった門や橋を突破してマップの奥へと向かっていこう。

CAUTION 1 門のカギはこいつから

カギは門の近くのゴブリンから入手

街道を道なりに北上していくと、大きな門が行く手を阻む。関所の役目を果たしているのか、近くに1匹のゴブリンが番をしている。全員で軽くひねってやると、こいつは門のカギを持っていた。

石投げに注意

ゴブリンが投げてくる石は、行動を止める効果がある。遠くにいても油断は禁物だ。

ケアルを入手

河原にある宝箱の中にケアルが入っている。丘に沿って回り込めば、一度の戦闘で入手が可能だ。

CAUTION 2 段差！ 抜け道あり

河原におりる道を見逃さない

「何もないよ」――仲間の1人がそういったが何かが気になる。そしてこの勘は当たった。離れた場所からは段差があって気づきにくいが、河原へ下りることができる小さな道があったのだ。

ゴブリンチーフに気をつけろ

周囲には複数のゴブリンが潜んでいる。囲まれないよう、近い敵から1匹ずつ倒そう。

ここを見逃すな！

遠くからでは確認できないが、写真の位置付近に河原に下りることのできる道がある。

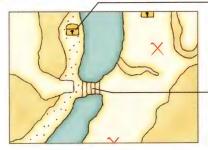
CHECK POINT

跳ね橋は下げなくてもいい

2つのスイッチに同時に乗ることで作動する跳ね橋。ルートのバリエーションを広げられるが、使用しなくとも先へは進める。なお、シングルモードの場合は片方のスイッチにクリスタルケージを置けばいい。

CAUTION 3 崩れた橋ー使用可

崩れた橋を伝って河原に下りる

多くの旅人を対岸へと渡してきた橋も、管理する者がいなくなった今では、崩れて見る影もない。しかし幸いなことに、橋げたが半分残っている。これなら何とか向こう岸までは渡れそうだ。

橋の奥の宝箱からレイズを入手

宝箱に入ったレイズは、2個目ならコマンドリストに空きがある前衛に保険として持たせよう。

橋の手前がルートだ

◀画面の下側に向かって進んで行こう。

CAUTION 4 退路確保

門を開けてショートカットを作る

まず左回りに進んで行くと、またしても門が目の前に出現。この門を開ければ、すぐに街道の入口へと戻ることができそうだ。近くにいた魔物がカギを持っていたので、念のために開けておくことにした。

奥へ行き過ぎると余計な敵を呼ぶ

この広場の奥には、ゴブリンやヘッジホッグパイが待ち構えている。勇み足は危険だ。

念のためのショートカット

奥に進むだけなら、ここは開けなくていい。この先の敵が強いので退路確保に使おう。

CAUTION 5 敵多し要注意！

ワナや合体魔法を活用する

広場の奥の魔物たちに、我々は、手前に落ちていた油つぼを使うことにした。オトリ役が1匹ずつ注意をひいて、仲間の前に誘き寄せる。油つぼを事前に割っておき敵が入るのを見計らって……ファイアを放った！

モーグリポケット入手

ゴブリンチーフが落とすモーグリポケットは、今後の冒険にも役立つ便利なアーティファクトだ。必ず入手すべし。

ワナを張ってモンスターを撃破

味方1人がオトリになって魔物に近づき、マジックパイルや油つぼ(P.106)などで一掃しよう。

モーグリの巣は岩のウラ

リバーベル街道のモーグリの巣は、写真の場所を調べることで発見できる。この場所に近づくと「岩を調べる？」というメッセージが表示されるので、それとわかるはずだ。もしケージを持っていたら、いったん下ろしてから調べてみよう。

Main Battle

【リバーベル街道】

滝壷に棲む古の怪物

虹のかかった美しい滝壷から突如出現するジャイアントクラブ。強靭な外皮と桁外れの生命力を持つ恐るべき魔物で、右の大きなハサミに刺さった武器は、多くの戦士たちを退けてきた歴戦の証。威力の低い武器だけでは致命傷を与えるのは難しい。魔法などをからめて攻撃していこう。

ジャイアントクラブ

ハサミ【右】
盾では防御できない強烈な一撃を繰り出す。ただし、攻撃のあとハサミを戻す時に隙がある。

甲羅【サンダーに抵抗力】
強靭な外皮は、サンダーに対する抵抗力がある。魔法での攻撃はサンダー以外で行うこと。

足【ジャンプ】
カニ型の魔物だが、左右だけでなく前後にも移動可能。巨体だがジャンプもする。

口【泡をふく】
口から吹いてくる泡は、スロウの付加効果を持つ。ターゲットを、ゆっくりと追尾してくる。

ハサミ【左】
横に払うような素早い攻撃が厄介。ダメージを与え続ければ、このハサミが最初にもげる。

Support Monster

【リバームー】 光るしっぽ

川に生息するムーの異種

しっぽの攻撃が動きを止める効果を持つのは、普通のムーと同じ。しっぽを避けた直後に反撃し、早目に倒してしまおう。

多彩な攻撃にまどわされずチャンスを狙え！

攻撃のパターンは、レーザーを放つ、口から泡をふくなどの遠距離攻撃の後、ターゲットしたキャラクターに向かって移動、ハサミによる近距離攻撃、離脱の繰り返し。レーザーや泡のターゲットは1人なので、残りのメンバーは攻撃のチャンスだ。

遠距離攻撃

●レーザー発射

右のハサミが青く光ったらレーザーを放つ合図。この間、敵は完全に無防備なので攻撃のチャンスだ。レーザーは横の動きで避けよう。

●口から泡

泡に触れるとスロウ状態になるがダメージはない。体力の回復役を決めておけば、ほかの仲間は泡を気にせず接近戦で攻撃に専念できる。

交互に繰り返す

近距離攻撃

●左ハサミで攻撃

素早く繰り出される左のハサミは、範囲も広く避けにくい。攻撃に合わせ、敵に向かって左回りに移動すると回避しやすい。

●右ハサミで攻撃

豪快に振り下ろされる右のハサミ。ターゲットされている冒険者は回避に専念しよう。ほかの冒険者はこの隙に合体攻撃を狙いたい。

WEAK POINT

ファイア剣で防御力を下げろ

ジャイアントクラブは、ファイアでは燃えないがファイア剣（P.110）をヒットさせると、炎に包まれ防御力が低下する。レーザーを放つ瞬間か、右のハサミの打撃後を狙え。

◀ファイア剣のヒット後は、武器による直接攻撃を加えよう。

ハサミを失うと距離をとって攻撃してくる

ダメージで左右のハサミがもげ、直接攻撃の手段がなくなると、遠くから泡攻撃やサンダラを使ってくる。状態変化がイヤなサンダラはリングが出たら即回避。泡は無視して前衛は攻撃に専念。後衛は全力回復だ。

◀両ハサミを失った敵は、こちらに近づいてこない。

SINGLE シングルモード

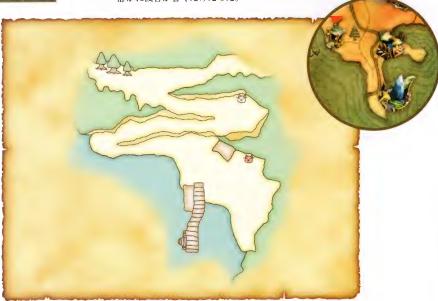
大技をかわして隙を突け！

サンダラを受けると一定時間動けなくなるため、大ダメージを連続で受けてしまう。サンダラを放つ（地面に青いマークが出現する）瞬間を見極めて、その隙に攻撃しよう。また、スロウ状態になると厳しいので、泡からは逃げ切ること。

【ティパの港】

ベテラン冒険モーグリが新米キャラバンを待つ

瘴気の蔓延によって、
ほとんど使われなくなった船着場。
“港”とは名ばかりの、小さな桟橋があるだけの浜辺。
いくら待っても船がくる気配は無く
静かに波音が響くだけだった。

Map Icon【マップアイコン】

 モーグリの巣

 スティルツキン（チュートリアル）

 船着き場

MAP REPORT スティルツキンさんに旅のアドバイスを聞こう

ティパの港の浜辺には、キャラバンが冒険の最初に出会うモーグリのスティルツキンがいる。彼は、キャラバンが行う冒険について、様々なアドバイスを教えてくれるのだ。もし、聞きたくなったらこの港へ来てみよう。

【ジェゴン川】

Jegon River

いくら待てども舟はこない少しさみしい船着き場

瘴気ストリームを越えて
マール峠へとやってきたキャラバン。
峠の住民に話を聞き
このジェゴン川に足を伸ばす。
……なにもない。
大気が汚染されてからは
各集落のキャラバン隊以外に
遠出をする人はめっきり減った。
当然といえば当然だ。
隊は小休止して、次の目的地へ。

Map Icon【マップアイコン】

 待ち合い所

 船着き場

MAP REPORT どこにいったか旅好きの渡し守

このジェゴン川の船着き場は、メタルマイン丘陵とファム大平原を結ぶ重要な役割を持つ。しかし、利用者には料金が高いと評判が悪く、さらに渡し守は仕事をほったらかしまま勝手に旅に出てしまう。行商人などはほとほと参っているようだ。

Marl Peak

【マール峠】

多くのキャラバンが行き交う涼し気な休憩所

メタルマイン丘陵のほぼ中央に位置し
街道を行き交うキャラバンの
休息地として賑わう峠の宿場町。
西にはジェゴン川を渡る船着き場
東にはリルティが拓いたカトゥリゲス鉱山
南には辺境の地ティパ半島へと続く道。
自給自足のしづらい峠という土地がら
住民たちはキャラバン隊が通りかかると
すぐさま商売を始めようとする。
今日も威勢のいい呼び声が峠に響いた。

Village People

【村人たち】

リルティの割合が多い どこかのんびりした村人

近くにかつての繁栄を支えたカトゥリゲス鉱山跡があるため、住民にはリルティが多い。峠という場所がら土地が少ないので、ときおり通りかかるキャラバン相手に武器を作ったり、アイテムを取り引きして収入を得ている。

◀▲鍛冶屋とアイテム屋で、装備や持ち物を整えよう。

MOG HOUSE

ガケの中腹に入り口が

モーグリの巣は、町の南を流れる川沿い、ガケの中腹に降りる木製の通路の先にある。気付きにくい位置にあるので、マップを頼りに探してみよう。

いきなりミニゲームをゲット

マール峠のモーグリがくれるスタンプの種類は、1つしかない。これだけで1種類分集めたことになり、「けちらせキャラバンロード」が遊べるのだ。

KEY POINT 装備やアイテムを整えよう

井戸の近くで
アイテム入手

Map Icon【マップアイコン】

 鍛冶屋（防具）

鍛冶屋（武器）

アイテム屋

▲▶マール峠の鍛冶屋は、武器と防具に分かれている。

アイテム屋 商品リスト

素材	ねだん	レシピ	ねだん
どう	300ギル	せんしのぶき	300ギル
てつ	500ギル	てつのよろい	150ギル
ミスリル	5000ギル	ミスリルのよろい	300ギル
どうのかけら	100ギル	ミスリルのたて	250ギル
てつのかけら	100ギル	てつのこて	100ギル
こんごうせき	250ギル	ミスリルのこて	250ギル
		てつのかぶと	100ギル
		ミスリルのかぶと	250ギル
		てつのベルト	100ギル
		ミスリルのベルト	250ギル

Fungi Forest

【キノコの森】

ヘルプラントの門番
CAUTION 5

キノコに乗って対岸へ
CAUTION 2

分かれ道どちらから進む？
CAUTION 1

Monster

【出現モンスター】

【プチワーム】
素早い動きで獲物に近付く

体当たり

体当たりによる攻撃しか持たない。獲物を捕捉すると真直ぐ近付いてくる。

【グレムリン】
いたずら好きな小悪魔

動きは若干遅いが、回転してから繰り出す打撃で動きを止めてくる。

【アーリマン】
巨大な目で侵入者を威圧

スロービーム

中空に漂う魔物。避けにくいスロービームが厄介だがグラビデが効く。

【ヘッジホッグパイ】
炎の魔法を操る妖精

リバーベル街道にいた魔物と同じ。防御力を下げる効果のファイアに注意。

【ヘルプラント】
森に根を生やした奇怪な生物

種飛ばし

移動することはできないが、種を遠くまで飛ばし、近付くと毒の霧を吹く。

陽光をさえぎるキノコが群生する神秘の森

子供の頃、母から聞かされた昔語り
ここはキノコたちが支配するキノコの森。
人々の思惑など、ここでは何の意味もない。
あるのは生命を育むキノコたちの営みだけ……

KEY POINT ［巨大キノコを使って危険な森を探索せよ］

CAUTION 4 ここから始まる一本道

CAUTION 3 入口に戻れる近道あり

Map Icon【マップアイコン】

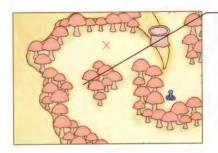
難敵出現エリア	ボスエリア	宝箱	ジャンプキノコ
モーグリの巣	ホットスポット(水)	水つぼ	あぶらつぼ

【キノコの森～キャラバンズクロニクル】Caravan's Chronicle

構造は単純だが、背丈の倍以上もあるキノコが生い茂り視界が悪い。今だ成長を続けているこのキノコ。歳月が流れると何か変化があるのかもしれない……。

CAUTION 1 分かれ道、どちらから進む？

右の通路から進みヘルプラントの背後を突く

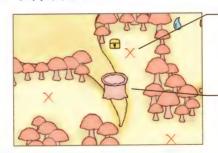
分かれ道を左に行くと、魔物たちが待ち構えている。我々は右の道を選び、先にある合流地点から左の道を逆に戻ってみた。目の前のヘルプラントたちの無警戒な後ろ姿に、我々は勝利を確信した。

狭い道では一列縦隊で進もう

左の道を行くと道幅が狭く、ヘルプラントの種による攻撃を左右にかわせない。先制できない時はクラヴァットを先頭に一列になり、盾で種を弾きながら近付こう。

CAUTION 2 キノコに乗って対岸へ

通路と通路をつなぐ巨大なキノコ

入口周辺を探索していると、向こう岸にも通路を発見。間には巨大なキノコがあるようだが……。意を決した我々は、そのキノコを足場に対岸に渡ることにする。するとキノコは大きく跳ね、我々は宙高く……。

待ち伏せしているモンスター

対岸にいるのはアーリマンとグレムリン。跳ぶ前にグラビデの準備をしておくといい。

キノコに乗ってジャンプ

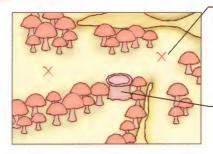
ケージを持ち、かつパーティ全員がキノコに乗ると自動的に対岸へと運んでくれる。

CHECK POINT アーリマンにはグラビデが有効

中空に漂っているため、物理攻撃でダメージを与えにくいアーリマン。そこで有効なのがマジックパイルによるグラビデ。アーリマンが地上に落下し、ダメージが普通に与えられるようになる。

CAUTION 3 入口に戻れる近道あり

入口方面に戻れる帰りのキノコ

巨大キノコを再び発見。今度は迷わず飛び乗る。だが、辿り着いたのは入口付近。しかも…どうやらこのキノコは一方通行であるらしい。ひとつため息をついて、我々は再び深部へと歩き始めた。

狭い場所での挟みうち

2つ目のキノコの先にヘッジホッグパイとヘルプラントがいる。もっと先にいる魔物と挟みうちに合わないため、手前の敵から倒しつつ進もう。

一方通行のキノコ

先へ進むなら、このキノコに乗る必要はない。入口へ戻れることだけ覚えておこう。

◀キノコの使い途はどこも同じである。

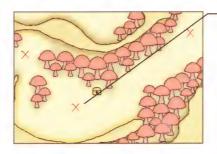
CHECK POINT

3つ目の巨大キノコ

ここからさらに進み、大きく左へ回り込んだ所に3つ目の巨大キノコがある。その先には宝箱とモグハウスがあるので、必ず立ち寄ろう。

CAUTION 4 ここから始まる一本道

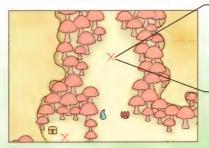
道には迷わないが、敵が多い危険なエリア

このあたりからは道幅が広く、迷うことはなさそうだが、出現する敵の数が多くなった。我々はオトリを使い、敵を1匹ずつ誘き寄せ、必殺技の集中攻撃で倒していく。飛んでいるアーリマンにはグラビデが有効だった。

多くの敵を相手にしないよう注意

退路を確保するという意味でも、目前に出現する敵を1～2匹づつ倒しながら進もう。

CAUTION 5 ヘルプラントの門番

2匹のヘルプラントが道を塞ぐ

侵入者を見張る門番のように立ちふさがる2匹のヘルプラント。1ヵ所に集まっていては、ヘルプラントの攻撃のいい標的になってしまう。我々は二手に分かれて、2匹を同時に攻撃した。

敵の攻撃を分散させろ

ヘルプラントの攻撃を2匹同時に受けるとダメージが大きい。攻撃を分散させるため二手に分かれると戦いやすい。

2つのレシピを入手

ヘルプラントを倒すと、素材かレシピを落とす。以後の冒険に備え必ず入手すること。

Main Battle

【キノコの森】

うっそうと茂るキノコの森の王

森の中にポッカリと空いた、小さな広場で待ち構えているモルボル。周囲のキノコの養分を吸って巨大化し、くさい息、吸い込み、地中から襲う根など射程の長い攻撃をしてくるのが特徴。攻撃面だけでなく、無数の触手と巨大な口といった外見からくる生理的嫌悪感は、恐怖そのものといった感じだ。

触手【吸い込み】
敵が離れると、蠢く触手を震わせながらたくさんの穴から大気を吸い込み、敵を引き寄せる。

根【地中から攻撃】
3本の根を地中に潜らせて攻撃する。正面の敵を狙うので、よく見て避けよう。

口【くさい息／魔法】
くさい息は、この巨大な口から放たれる。強力な毒により体力が少しずつ削られてしまう。

モルボル

Support Monster

【ヘルプラント】 種飛ばし

モルボルと共存する草の魔物
種を飛ばす遠距離攻撃が得意。モルボルも遠距離での攻撃に長けているため、早目に駆除したい。最大で2匹まで出現する。

Step 1 モルボルの吸い込みは恐れずともよい

モルボルの攻撃方法は下の４種類。ほかに触手による吸い込みがあるが、これは直接ダメージを受けることはない。ただしケージも一緒に吸い込まれてしまうので、行動範囲が制限されるのが難点。思いきって接近戦での戦い方を身に付けよう。

ランダムにくり返す

●くさい息

食らうと毒状態になり、少しずつ体力が減っていく。クリアで毒を治すか、体力が減ってきたら早めにケアルで回復すること。

●地中から攻撃

地中から３本の根で広範囲に攻撃してくる。根の1本ずつは当たりにくいので、狙われたところに止まらず移動していれば当たらない。

●黒い波動

各種ステータスが半分に減ってしまう呪い。この攻撃自体にダメージはないが、攻撃力が低下し、受けるダメージも増してしまう。

●魔法（スロウ）

直接的なダメージはないので、攻撃役のキャラクターは気にせず攻撃に専念。回復役は詠唱時間が長くなるため確実に回避したい。

WEAK POINT

接近戦で一気に勝負を決める

モルボルは、こちらの動きを止める攻撃を持たない。回復魔法も邪魔されないので、前衛はモルボルの攻撃を気にせず戦おう。ただし、ヘルプラントの種攻撃には要注意だ。

◀根が命中しても、こちらからの攻撃は休まず続けること。

Step 2 反撃に転ずるのはヘルプラント撃破後

まずは、ヘルプラントを先に倒しておく。1人が集中して狙われると、ケアルの回復だけでは間に合わない。ヘルプラントを倒した後は、回復役がケアル、残りはモルボルを武器で攻撃、で十分倒せる。吸い込みのときは攻撃し放題のチャンスだ。

◀回復役の冒険者は、モルボルの魔法範囲に気を配ること。

SINGLE シングルモード

状態変化の時は回復に専念

攻撃と回復の両方を1人で行うシングルモードでは、状態変化が怖い。特にスロウが厄介だが、クリアで回復する余裕はない。体力が少しでも減ったらケアルで回復しよう。

◀ケアルとフェニックスのおは必ずコマンドに入れておこう。

【カトゥリゲス鉱山】

人を寄せつけぬ廃墟と化した鉱山

遠い昔、武に長けたリルティの民が
この大陸の支配者であった頃。
その象徴であった鉄の武器の材料は、
このカトゥリゲス鉱山から生まれていた。
しかし時代の流れとともに採掘量は減り、
リルティの栄光にも陰りが見え始める。
時は流れ、現在──。
鉄鉱石が消え去った鉱山には
かつての活気はなく、
ただ魔物たちの住処として存在するだけの
場所となってしまった。
そして、その魔物たちを牛耳るのが、
腕力の強い者が尊ばれる好戦的なオーク族だ。
最奥にあるミルラの木まで到達するには、
このオークたちに力を誇示するしかない。

【出現モンスター】

【オーク】
武器と盾を使いこなす亜人

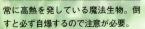
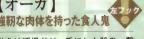
巧みに武具を操り、盾で攻撃を受け止める。武器の扱いに自信がないなら魔法で攻撃しよう。

【オークメイジ】
多彩な魔法攻撃は侮れない

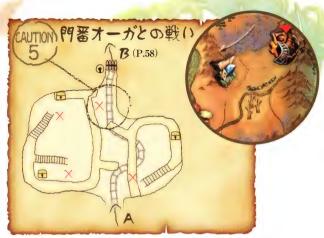
手にした武器は使わず、複数の魔法を使ってくる。接近戦を挑むといい。

【ボム】
体を包む炎が外敵を退ける

常に高熱を発している魔法生物。倒すと必ず自爆するので注意が必要。

【オーガ】
強靭な肉体を持った食人鬼

動きは緩慢だが、手にした斧の一撃は、オークを凌駕するほどの威力。

［坑内に配置されたトロッコを使って最深部を目指せ］

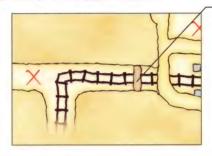
［カトゥリゲス鉱山 前半］

【カトゥリゲス鉱山〜キャラバンズクロニクル】

Caravan's Chronicle

通路上の障害物を、トロッコを使って排除しながら進んで行くことになる。構造的に広い場所が多く、複数のモンスターに同時に襲われる可能性が高い。

CAUTION 1 トロッコが進路確保のカギ

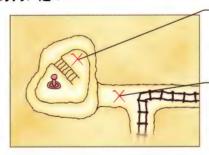
トロッコを武器で攻撃して軌道上を進める

鉱山内を少し進むと、木箱が邪魔して通れなくなっている。これを壊せれば先に進めるのだが…。と、手前に古びたトロッコを発見。どうやらこれで活路が見いだせそうだ。

行く手をさえぎる木箱

トロッコを後ろから武器で攻撃すれば勢いよく進むので、トロッコをぶつけて木箱を破壊してしまおう。

CAUTION 2 オークから回復魔法を入手

T字路を左手方向に進め

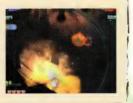
最初のT字路を左に進んだ薄暗い小部屋。そこで待ち構えていたオークとの死闘で得られた物は、ケアルとレイズ、２種類の回復魔法だった。これで多少は安心して冒険が進められそうだ。

レイズを落とすオーク

レイズは、部屋の北側に潜むオークから。最初のレイズは回復役の後衛が入手しよう。

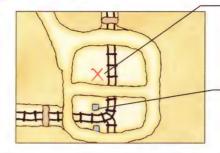
まずはケアル入手

ケアルの入手は部屋手前の通路のオークから。次のチャンスはまだ先。必ず取ろう。

CHECK POINT ボムの自爆範囲に注意

ファイアの魔法が厄介なボムだが、最も気をつけなければならないのが攻撃範囲の広い自爆だ。倒したからと安心せず、自爆に備えてすぐに離脱しよう。右の写真の位置より遠ければ自爆を回避できる。

CAUTION 3 レールチェンジポイント

軌道を切り替えトロッコを誘導

トロッコを進めつつ鉱山の内部へ。と、軌道の切り替え用のスイッチを発見。そして、上側の軌道上に進路を阻む木箱…。このまま進めば、下側の進路は崩れた壁の中。当然、我々は──。

周囲のオークの動きに注意

スイッチを押す前にオークが近付いてきたら、間違って踏まないようにスイッチから離れて戦おう。

上側のスイッチを踏む

2つならんだ軌道の切り替えスイッチ。先へ進むためには、上側のスイッチを踏めばいい。

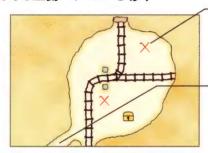
CHECK POINT

間違ってしまったら入口へ戻る

誤った方向（ここでは下側）の軌道へとトロッコを進めてしまったら、マップの入口へ戻り、もう一度ここまでトロッコを進めてくればいい。

CAUTION 4 トロッコをどちらに進める？

正しいルートである上側へトロッコを導く

トロッコを押しながら奥に進み続けると、2つ目のレールチェンジポイントに差し掛かる。我々はモンスターの襲撃に注意を払いつつ、軌道を上側に切り替えた。もちろん前回の切り替え同様、押すのは上側のスイッチだ。

強敵オーガ登場!!

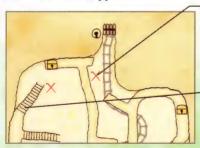
部屋の右奥にはアーティファクトを持つオーガがいる。体力を全快させて倒しに行こう。

左下の通路の先にも敵がいる

通路の先は行き止まりだが、お金やフェニックスのおを落とす魔物もいるのだ。

CAUTION 5 門番オーガとの戦い

門の正面に立つオーガがカギを持つ

鉱山内にある唯一の門の前には、屈強なオーガが立ちはだかっていた。門のカギはどうやら、こいつが持っているようだ。我々はオーガ戦の邪魔をされないよう、先に近くのボムへ近づいていった。

オーガを倒してカギを入手

オークと比べると体力はあるが、攻撃は単調。左手のパンチに注意して、斧を左にかわしていけば楽に倒せるはず。

上の階層にも行けるが…

階段を登ると上の階層へ移動できるが、1年目は何もないので探索の必要もない。

KEY POINT ［細い軌道上で襲撃してくるモンスターたち］［カトゥリゲス鉱山 後半］

離れた場所から
魔法攻撃
CAUTION 8

オークたちの
待ち伏せ
CAUTION 7

退避場に
居座るオーク
CAUTION 6

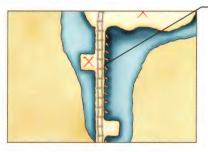
B

Map Icon【マップアイコン】

難敵出現エリア
モーグリの巣
トロッコの軌道跡
宝箱
ボスエリア

CAUTION 6 避難所に居座るオーク

逃げ場のない場所で遭遇するオーク

軌道が敷かれた狭い通路が続く道。トロッコが使われていた頃の緊急用の待避所に、オークの姿を見つけた。どうやらここは、戦うしかないようだ。

確実に1撃目をキメる

最初は必ず後ろを向いている。死角からオークの弱点となるファイアを叩き込むといい。

CAUTION 7 オークたちの待ちぶせ

通路から広場に出る前に敵の位置を確認

坑道内で何ヵ所かある開けた場所。広い場所で囲まれると危険なので、敵を細い通路に引きこむことにした。１人が盾となり敵をくい止め、残った仲間が後方からファイア。気が付けばオークの姿はすべて消えていた。

一度に数体を誘い込む

１匹のオークを攻撃すると、近くのオークも寄ってくる。一緒に通路へ誘い込もう。

◀レーダーで敵の位置を把握しておこう。

CAUTION 8 離れた場所から魔法攻撃

安全な場所からマジックパイルを狙う

敵に囲まれないように慎重に進んでいると、避難所の向こう側に複数のオークを発見。道は繋がってないが、広範囲に届くブリザガならこの距離でも痛手を与えられそうだ。

広範囲魔法がないときは…

ブリザガなど広範囲に届く魔法が撃てないときは、ほかの広間同様、通路に誘い出そう。

魔法を使うオーガメイジ

ファイア、ブリザド、サンダーを使う。状態異常が厄介なので魔法は優先的に避けたい。

▲オーガメイジは、複数の魔法をランダムに唱えてくる。

CHECK POINT

手前の避難所から魔法で倒す

写真の場所（リング位置も参照）からブリザガなどの広域魔法を使うと、先の広間にいる敵を攻撃できる。安全に倒せるので試してみよう。

Main Battle

【カトゥリゲス鉱山】

人外の地となった鉱山の奥で待つモノ

残忍なオークたちを統率するリーダー。並みのオークを遥かにしのぐ体躯と巨大な武器を持ち、力で自らの存在を誇示している。側近のオークと共に行動しているため、修練の足りないキャラバンでは壊滅する危険性が高い。武器による打撃だけでなく、炎の魔法も使ってくる脅威の存在だ。

オークキング

右手【ハンマー】
パワーよりもスピードを重視した攻撃。避けにくいが、盾による防御は可能だ。

左手【オノ】
攻撃力が高く、当たれば動きを止める効果を持つ。モーションが大きいので避けやすい。

鎧【炎に弱い】
厚い装甲の鎧を装備しているが、ファイア剣なら燃やして防御力を下げられる。

足【走る】
攻撃するとき以外は、常に走り続けている。巨体なので瞬発力には欠けるが、足は速い。

Support Monster

【オーク】
描き下ろし

キングに忠実な側近

体力が高いので、ファイアで防御力を下げ、一気に片づけたい。オークキングの巨体の陰で見えないこともある。

Step 1 左右に持った武器による強力な攻撃

オークキングが接近戦で使うのは、左右の武器による打撃と回転アタック。右の攻撃は盾で防げるが、瞬時に回避とガードを切り替えるのは難しい。すべて避けるのが基本だ。離れると使ってくる魔法の方が避けやすいので、中距離を保つといい。

状況によって使い分け

●左手のオノ

盾でガードすることはできないが、縦に振り下ろすため左右に少し移動しただけで簡単に回避できる。食らうと行動を止められる。

●炎の魔法

オークキングとの距離が離れているターゲットに使ってくる。範囲内にいるキャラクター全員が、ダメージを受けてしまう。

●右手のハンマー

左手のオノと比べるとダメージは落ちるが、その分モーションが小さいのが特徴。ガードできれば、その場で即座に反撃できる。

●回転アタック

オークキングを中心とした広い範囲を攻撃する技。この技があるため、左右への回避よりも、後方への回避のほうがメインとなる。

WEAK POINT

魔法を使う瞬間が最大の反撃ポイント

魔法詠唱中は完全に無防備な状態となる。まず2人がファイア剣を使って防御力を下げ、ほかの人は必殺技を叩き込もう。攻撃後、すぐ距離を取って再び魔法を誘うのだ。

◀魔法の範囲は意外と広い。余裕のある距離を取ること。

Step 2 体力が1／5を切ると自爆の構えを発動

広範囲にガード不能な大ダメージを与える自爆。ここでの選択は、自爆する前に撃破する、爆発に備えて体力を満タンにしておく、マップの端まで逃げるの3つ。そしてこの最後の難関クリアで勝利となるのだ。

◀この構えを取ったら、約20秒で自爆する。

SINGLE シングルモード

攻撃、回避のパターンで撃破すべし

基本はマルチモードと同じ。中距離をキープしながら、回転アタック後と、魔法詠唱中以外の攻撃は控えよう。ダメージが与えづらいので、自爆に対しては逃げるのがベスト。

◀モグにケージを持たせれば、マップ端に逃げるのも簡単。自爆はこれで回避！

Events on the Rord

～街道イベント～

雫を求める旅を続けて街道を進んでいると、街道辻でほかのキャラバン隊と遭遇することがある。ここでは、最初の1年間で出会うほかのキャラバン隊について紹介しよう。

ミルラの旅で出会った多くの人々

街道イベントとは、ワールドマップの移動中に遭遇するさまざまな「出会い」のこと。ほかのキャラバン隊から情報を入手したり、アイテムやギルをやり取りすることが可能だ。決まったタイミングで発生する特別なイベントには下記のチュートリアルと黒騎士物語がある。

チュートリアル

ベテラン冒険者の旅の心得指南

始めてティパの村を旅立つときに、必ず城下町のキャラバン隊に出会う。ここで、彼らに同行しているモーグリのスティルツキンさんから旅のアドバイスを受けられるのだ。

◀スティルツキンさんは、旅が大好きなモーグリだ。

黒騎士物語

武を極めし道を往く

1年目にダンジョンを1つクリアすると、この「黒騎士物語」が発生。城下町のキャラバン隊のソール＝ラクトが「武の道を極めるための旅をしているとは、今どきなかなか大したたヤツだ」と、黒騎士を称えつつ、その噂を聞かせてくれる。そして、このあと年数が進むにつれて、この黒騎士の物語はさまざまな人々の口から語られることになるのだ。

◀どのダンジョンからクリアしてもイベントは必ず発生する。

▶マール峠でも、噂の黒騎士のことが話題になっている。

しましま盗賊団

街道を荒し回る横縞姿の一団

しましま盗賊団は、横縞のコスチュームで統一した3人組の盗賊団である。彼らは街道を旅するキャラバン隊を狙い、その戦利品からお目当てのものを盗むのだ。もし、素材を盗まれてしまったら、運が悪いとしか言いようがない。

◀種族を越えた3人の息もピッタリあってる!?

旅先でお世話になるキャラバン隊の面々

マール峠のキャラバン

魔物ハントに精を出すリルティたち

素材を求めてひたすら魔物を追い掛けている3人のリルティたち。彼らも本分はミルラの雫集めなのだが、鍛冶の盛んなマール峠では素材集めも重要なのだ。魔物の落とすアイテムについても聞ける。

街道を逃げる魔物を追って走り抜けるリルティの一団。

城下町のキャラバン

アラン=ガイル
ゲンク=ワック
ドニー=ミルス
ソール=ラクト
エント=ダラス

アルフィタリア騎士団の行進

古い歴史のあるアルフィタリアの城下町のキャラバン隊。今の隊長のソール=ラクトは世話好きで、新米キャラバン隊にもとても親切だ。魔物の攻撃法についても教えてくれる。

都会のキャラバン隊は、行進時も整然としている。

ファム大農場のキャラバン

田舎道が似合う素朴な冒険者

クラヴァットが開拓したファム大農場のキャラバン隊。いつも本街道をそれた田舎道を旅している。彼らはみな農家出身で、自然や農耕の話ばかりする。

彼らから食事に誘われると、食べ物をもらえる。

ルダの村のキャラバン

ダ・イース

気ままに旅を楽しむセルキーの2人組

サバサバした気風で、村を守るためというよりも、旅を心から楽しんでいる様子。「明日から始めるよ」と口では言っても、なかなかミルラの雫を集めに行こうとしないのだ。

お金に困ると、取り引きをしたいと言ってくる。

シェラの里のキャラバン

田舎パンで世界を語る謎の集団

いきなりほかのキャラバンの所持品を言い当てて、それを調べまわした挙げ句、取り引きを迫ってくる怪しいユークのキャラバン隊。彼らの豊富な知識は、この冒険で大いに役立つだろう。

モンスターの弱点を10ギルで教えてくれるのだ。

～新天地を求めて～

For the New Frontier

祭りの終わりは次なる冒険の始まり

3つのダンジョンを攻略してミルラの雫を村に持ち帰ると、盛大なお祭りが開かれる。1年目の冒険を振り返りつつ、2年目以降の旅のポイントを考察してみよう。

1st.year

【1年目のポイント】

モグスタンプ

モグスタンプは全部で6つ

1年目の行動範囲内で見つかるモーグリの巣、つまりモグスタンプは全部で6つ。右の写真がそのエリアとスタンプに対応している。各地の巣がある場所については、それぞれの攻略ページを参照してほしい。

カトゥリゲス鉱山
ティパの港
キノコの森
マール峠
リバーベル街道
ティパの村

見逃せないプラス効果

名前	効果
アイスブランド	こうげき+2
くろずきん	ぼうぎょ+2
クリスナイフ	まりょく+3
モーグリポケット	コマンドリスト+1
アースペンダント	ハート+1

左の表は、1年目で手に入るアーティファクトの中でも、役立つものをピックアップしたものだ。ダンジョンでボスを倒せば、何度でも手に入るので、アースペンダントや、モーグリポケットは、パーティ全員が持っていたい。

装備強化

種族別の最強装備

1年目で可能な最強の装備を、種族別にまとめた。高価な素材とレシピが必要だが、過酷な旅に備えてできるだけそろえたい。

[グラヴァット]
セーブブレイド
ミスリルアーマー
ミスリルシールド

[リルティ]
ソニックランス
ミスリルアーマー
ミスリルウォール

[ユーク]
ミスリルメット
ミスリルアーマー
ルーンハンマー

[セルキー]
ダブルシュート
ミスリルアーマー
ミスリルベルト

Step 1 左右に持った武器による強力な攻撃

オークキングが接近戦で使うのは、左右の武器による打撃と回転アタック。右の攻撃は盾で防げるが、瞬時に回避とガードを切り替えるのは難しい。すべて避けるのが基本だ。離れると使ってくる魔法の方が避けやすいので、中距離を保つといい。

状況によって使い分け

●左手のオノ

盾でガードすることはできないが、縦に振り下ろすため左右に少し移動しただけで簡単に回避できる。食らうと行動を止められる。

●炎の魔法

オークキングとの距離が離れているターゲットに使ってくる。範囲内にいるキャラクター全員が、ダメージを受けてしまう。

●右手のハンマー

左手のオノと比べるとダメージは落ちるが、その分モーションが小さいのが特徴。ガードできれば、その場で即座に反撃できる。

●回転アタック

オークキングを中心とした広い範囲を攻撃する技。この技があるため、左右への回避よりも、後方への回避のほうがメインとなる。

WEAK POINT

魔法を使う瞬間が最大の反撃ポイント

魔法詠唱中は完全に無防備な状態となる。まず2人がファイア剣を使って防御力を下げ、ほかの人は必殺技を叩き込もう。攻撃後、すぐ距離を取って再び魔法を誘うのだ。

◀魔法の範囲は意外と広い。余裕のある距離を取ること。

Step 2 体力が1／5を切ると自爆の構えを発動

広範囲にガード不能な大ダメージを与える自爆。ここでの選択は、自爆する前に撃破する、爆発に備えて体力を満タンにしておく、マップの端まで逃げるの3つ。そしてこの最後の難関クリアで勝利となるのだ。

◀この構えを取ったら、約20秒で自爆する。

SINGLE シングルモード

攻撃、回避のパターンで撃破すべし

基本はマルチモードと同じ。中距離をキープしながら、回転アタック後と、魔法詠唱中以外の攻撃は控えよう。ダメージが与えづらいので、自爆に対しては逃げるのがベスト。

◀モグにケージを持たせれば、マップ端に逃げるのも簡単。自爆はこれで回避！

Events on the Rord

～街道イベント～

雫を求める旅を続けて街道を進んでいると、街道辻でほかのキャラバン隊と遭遇することがある。ここでは、最初の1年間で出会うほかのキャラバン隊について紹介しよう。

ミルラの旅で出会った多くの人々

街道イベントとは、ワールドマップの移動中に遭遇するさまざまな「出会い」のこと。ほかのキャラバン隊から情報を入手したり、アイテムやギルをやり取りすることが可能だ。決まったタイミングで発生する特別なイベントには下記のチュートリアルと黒騎士物語がある。

チュートリアル

ベテラン冒険者の旅の心得指南

始めてティパの村を旅立つときに、必ず城下町のキャラバン隊に出会う。ここで、彼らに同行しているモーグリのスティルツキンさんから旅のアドバイスを受けられるのだ。

スティルツキン

◀スティルツキンさんは、旅が大好きなモーグリだ。

黒騎士物語

武を極めし道を往く

1年目にダンジョンを1つクリアすると、この「黒騎士物語」が発生。城下町のキャラバン隊のソール＝ラクトが「武の道を極めるための旅をしているとは、今どきなかなか大したたヤツだ」と、黒騎士を称えつつ、その噂を聞かせてくれる。そして、このあと年数が進むにつれて、この黒騎士の物語はさまざまな人々の口から語られることになるのだ。

黒騎士

◀どのダンジョンからクリアしてもイベントは必ず発生する。

▶マール峠でも、噂の黒騎士のことが話題になっている。

しましま盗賊団

街道を荒し回る横縞姿の一団

しましま盗賊団は、横縞のコスチュームで統一した3人組の盗賊団である。彼らは街道を旅するキャラバン隊を狙い、その戦利品からお目当てのものを盗むのだ。もし、素材を盗まれてしまったら、運が悪いとしか言いようがない。

アルテミシオン

メ・カジ

バル・ダット

◀種族を越えた3人の息もピッタリあってる!?

2nd.year

【２年目のポイント】

属性が変化した瘴気を越えて新たな土地へ

瘴気ストリームは、年が変わると同時に属性が変わる。１つ目の瘴気ストリームも「水」から「火」に変化。リバーベル街道には「水」と「風」のホットスポットしかないのだが……。

雫の枯れた木は約2年で元に戻る

雫を採取されたミルラの木が復活するには、採取後、約２年の月日を要する。１年目で立ち寄ったリバーベル街道、キノコの森、カトゥリゲス鉱山では、続けて雫を採取することができない。新しいミルラの木（ダンジョン）を探して旅を続けよう。

２年目は見逃せないイベントも多くなる

ほかの村のキャラバンとすれ違って挨拶を交わすなど、日常的なイベントが多かった１年目。次の年からは大きなイベントにからむ出会いが増え、瘴気の謎にどんどん近づいていくことに。

まだ見ぬ新レシピや素材を求めて……

レベルのないこのゲームでは、武器や防具、アーティファクトによりパワーアップしていく。より強力な武器や防具を入手するには、新しいレシピや素材が必要となるのだ。

究極の
装備

キャラバン隊の旅はまだまだ続く……

Check Sheet

ティパ半島～メタルマイン丘陵

1年目の旅でできることを、カテゴリー別に項目分けした。
項目を達成するごとに、左にある□にチェックをつけよう。
チェックの数で、スティルツキンさんが診断してくれるぞ。

冒険編　冒険者たるものこれくらいは経験しておきたい

- □ 実家の場所を覚えた
- □ ティパの村で岬に落ちてるアイテムを拾った
- □ リバーベル街道の引っ越しモグに会った
- □ リバーベル街道の跳ね橋を渡った
- □ スティルツキンさんと話をした
- □ 瘴気ストリームを抜けた
- □ ジャンプキノコで跳んだ
- □ マール峠の井戸でアイテムを拾った
- □ 誰も死なずにダンジョンをクリアした
- □ モグハウスのミニゲームで遊んだ
- □ モグハウスのミニゲームで優勝した
- □ モグスタンプを6つ集めた
- □ 家族への手紙にギルを付けた
- □ ボーナスポイントで1位になった

バトル編　戦いでのスキルアップがさらなる冒険につながる

- □ ゴブリンをノーダメージで倒した
- □ 連続技を3発目まで出すことができた
- □ 戦闘中にまもるが使えた
- □ 2人でマジックパイルができた
- □ 3人でマジックパイルができた
- □ 4人でマジックパイルができた
- □ 掛け声なしでマジックパイルができた
- □ 魔法剣が使えた
- □ ジャイアントクラブのレーザーを避けた
- □ モルボルの根の攻撃を避けた
- □ 自爆の前にオークキングを倒した
- □ オークキングの自爆から生き残った

アイテム編　貴重なものを手に入れるのが冒険の醍醐味だ

- □ モーグリポケットを手に入れた
- □ アースペンダントを手に入れた
- □ アイスブランドを手に入れた
- □ フレイムタンを手に入れた
- □ イカサマダイスを手に入れた
- □ くろずきんを手に入れた
- □ けんじゃのつえを手に入れた
- □ クリスナイフを手に入れた
- □ ルーンのベルを手に入れた
- □ 鉄の武器を作ってもらった
- □ 鉄の防具を作ってもらった
- □ ミスリルの武器を作ってもらった
- □ ミスリルの防具を作ってもらった
- □ 好物の順番を変えた

診断

●チェックの数で、キミたちのキャラバンが、どのレベルかわかるのだ。

0～10個——まだまだ修行が足りない。本当は1年目が終わってないのでは？
11～25個——新米冒険者といったところ。今後も精進することだ。
26～35個——どうやら真面目に冒険しているようだ。そろそろ一人前だな。
36～40個——かなり経験を積んだな。もう押しも押されもせぬ冒険者だ。

あるきはじめたキャラバン

ゲームシステムに関して、より深い知識を得たいときに役立つ章。さまざまなゲームシステムをわかりやすくカテゴリー別に解説しているので、知りたい情報をすぐに見つけ出すことができる。

さらなる高みを目指す冒険者たちへ

キャラバンを一度体験するだけなら多くを求められることはない。だが、旅を続けるならば話は別。一人前の冒険者として身につけておくべき、基礎知識を学んでおく必要があるのだ。

家族【Family】

[冒険者たちを暖かく包み込む家族からの恩恵]

冒険者は自分の家族から様々な恩恵を受けられる。この恩恵には、親の職業に関係しない共通タイプと、職業ごとに受けられる個別タイプがある。種などを送ることでもらえる「生産品」(P.71)、年始めにもらえる「おこづかい」(P.69)は共通タイプとなる。個別タイプは以下を参照してほしい。

親の職業にはこんなものがある

親の職業は右記の8種。「年に一度アイテムをくれる」職業(①～⑤／その家族の冒険者以外恩恵なし)と「商品価格を割引してくれる」職業(⑥～⑧)の2種に大別できる。なお、誰も選んでいない職業の家は、留守となる。場所は下のマップで確認してほしい。

TIPS

アイテムを売るときも安くなる

右ページにあるように商人の家は買値が安い。だが、アイテムの売値は、世界共通。買値の1／4だ。つまり商人の家では、ほかの店より買値が低い分、売値も低くなってしまう。「買うときは商人」「売るときは一般店」と覚えておこう。

①漁師 【魚の釣り方を日夜研究する海の男】

漁師の子供は年に一度父親からサカナがもらえる。もらえる量は、父親との相性、家族の裕福度、父親の質問への回答によって変化する。

ここがお得！ サカナがもらえる。

②こなひき 【風車の力でこむぎこを作る職人】

こなひきの子供は、家族へこむぎのたねを送る（誰でもOK）と、いなかパンのほかに、２年後から毎年一度こむぎこがもらえる。

ここがお得！ こむぎのたねを送るとこむぎこを作ってもらえる。

③農家 【大地の息吹を感じる耕作者】

農家の子供は、家族へこむぎのたねを送る（誰でもOK）と、いなかパンのほかに、１年後から毎年一度こむぎのたばがもらえる。

ここがお得！ こむぎのたねを送るとこむぎのたばがもらえる。

④牛飼い 【冒険者のチカラとなるニクの卸業者】

牛飼いの子供は、年に一度父親からニクがもらえる。さらに、最初から自宅で牛を飼っているため、３年後にはミルクも入手可能だ。

ここがお得！ ニクがもらえる/最初から牛を飼っている

⑤錬金術師 【レシピを開発する発明家】

錬金術師の子供は、２年目から年に一度父親からレシピをもらえる。もらえるレシピの種類は、父親との相性によって変化する。

ここがお得！ 父親からレシピがもらえる。

⑥商人 【アイテム売買する商売人】

アイテムを安く売ってくれる。父親が商人の場合、値段は相性により変化。なお、ほかの仲間も1割引にしてもらえる。

ここがお得！ アイテムを安く売ってもらえる。

【販売アイテム】

ニク	さかな
ミネ	ミルク
どう	てつ
こんごうせき	

※値段は父親との相性によって変化

⑦かじ屋 【素材から新たな力を生み出す技術師】

武器・防具を安く合成してくれる。父親がかじ屋の場合、代金は相性により変化。ほかの仲間も１割引で作ってもらえる。

ここがお得！ 武器や防具を安く作ってもらえる。

⑧さいほう屋 【精密なアクセサリーを作る細工師】

アクセサリーを安く合成してくれる。父親がさいほう屋の場合、代金は相性により変化。ほかの仲間も１割引で作ってもらえる。

ここがお得！ アクセサリーを安く作ってもらえる。

これも覚えてほしいクポ

父親からもらえるおこづかい

１年目の冒険が終わると、父親が年に１回おこづかいをくれるようになる。もらえる金額は、家族の裕福度と相性に連動。裕福度は家族への手紙にアイテムやギルをつけることで上げられるが、もらえる額は一気には上がらないので、送り過ぎは禁物だ。

手紙
【Letter】

[家族や村長たちから届く冒険者たちへのメッセージ]

ミルラの雫を取った後、モーグリが手紙を届けてくれる。手紙はいろいろな人から届き、返信も可能だ。手紙の内容には、親の職業で変化するタイプと、全員共通の2タイプがある。

【手紙を送ってくれるキャラクターの一例】
自分の家族/村長/ほかのキャラバン隊

返信の内容によってさまざまな変化が起きる

手紙には、返事にアイテムかギルを付けて返信できる。返信内容で変わるのは右記の4項目。良い結果が欲しいなら、相手が望んでいる返信を出すのが基本となる。また、その内容により、次にくる手紙でアイテムが届くこともある。勘を働かせよう。

【返信による主な変化】
- 家族との相性
- 家族の裕福度
- 生産品（右ページ参照）
- 次にくる手紙の内容

TIPS
手紙には何を付ける？
1年目で手紙に付けるアイテムとしてお勧めしたいのが「やさいのたね」「こむぎのたね」「くだもののたね」。どの種も3年後から毎年生産品が収穫ができるようになる。早い段階で送った方が、よりお得と言える。

[返信によって次の手紙が変わる例]

たびがはじまって どうですか？
みんな キアランがいなくて
さびしがっています
たびさきで こまったことはない？
たりないものが あったら
えんりょしないで いいなさいね

母親から「たりないものがあったらえんりょしないでいいなさいね」と手紙が届く。

返事として「たべものがたりない」「おかねがたりない」「あいがたりない」の選択肢が出る。

「たべものがたりない」を選択

たべものに こまっているの？
スキキライ していないでしょうね？
いちおう あなたの好きな
しましまリンゴを送ります
でも 好きなものばかり
たべてちゃだめよ

母親から「あなたの好きなしましまリンゴを送ります」という手紙としましまリンゴが届く。

「おかねがたりない」を選択

母親から「こっちもやりくりがたいへんなのよ！」とお叱りの手紙が届く。当然ギルはもらえない。

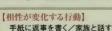
おかねが たりないですって？
たびにでるまえに あれほど
けいかくてきに つかいなさいって
いったでしょう!?
こっちも やりくりがたいへんなのよ!

これも覚えてほしいクポ 家族との相性による主な変化

プレイヤーと家族の間には相性があり、手紙の返事や家族と話す頻度によって変化する。相性の良し悪しは全部で5段階。どの段階かによって、家族からの対応も変わる。なお、相性はメニューの「かぞく」で確認可能だ（P74）。

【相性が変化する行動】
手紙に返事を書く／家族と話す

[相性の良し悪しによる違い]

高

- 家が店の場合、販売価格が下がる。
- 生産量が増える。
- おこづかいが増える。

低

- 家族が話しかけてもまともに話してくれない。

生産【Production】

[種や牛からやさいやミルクを作ってもらえる]

生産は家族の手紙に種を付けたり、牛を買うことでスタート。一定年数が過ぎると、やさいやいなかパンなど回復系アイテムがもらえる。一度始まった生産は、その後も毎年続く。

【生産で作れるものの一例】
すずなりチェリー／まんまるコーン／いなかパン／ミルク

生産を行って生産品をもらおう

まずは、手紙で家族に種を送るか、牛を買おう。種なら3年後、牛なら2年後から生産品を毎年もらえる。だが、もらえる相手は、例えば「やさいのたねなら兄か弟」と決まってるので、その家族がいないと生産されない。また、生産はどの職業でも可能だ。

[生産の流れ]
手紙で実家にたねを送る → 3年間経過 → 家族から生産品をもらう
牛を買う → 2年間経過 → 家族から生産品をもらう

TIPS
相性と裕福度で生産量をアップ！
もらえる生産品の量は、アイテムを渡してくれる家族との相性と裕福度で毎年増減する。もらえる相手との相性が良く裕福度が高ければ、生産量も増えるのだ。生産品をくれる家族は、日頃から大切にした方が得策だろう。

種や牛からこんなものがとれる

やさいのたね
もらえる家族：兄／弟
▶ ほしがたにんじん／まんまるコーン／ひょうたんいも

家族に兄か弟がいる場合、種を送った3年後から収穫できる。もらえる生産品は、ほしがたにんじんなど、食べると防御力が上がる野菜類。

くだもののたね
もらえる家族：母親
▶ しましまリンゴ／にじいろブドウ／すずなりチェリー

家族に種を送ると3年後から生産品がもらえる。もらえる生産品は、しましまリンゴなど、食べると魔法の威力が上がる果物類。

こむぎのたね
もらえる家族：姉／妹
▶ いなかパン／こむぎのたば／こむぎこ

家族に種を送ると、3年後から姉か妹がいるすべての家でいなかパンがもらえる。農家とこなひきは、別のアイテムも同時にもらえる（P.69）。

牛
もらえる家族：母親
▶ ミルク

牛を買うと、2年後からミルクがもらえる。母親はどんな家族にでも必ずいるので、どんな家族構成でも、確実にもらえる生産品だ。

これも覚えてほしいクポ

収穫物の変更方法

「やさいのたね」と「くだもののたね」からは、それぞれ3種類の中から1種類が生産される。そして1度決まった生産品は、「最初にひょうたんいもが収穫できたら、毎年ひょうたんいも」と固定されるのだ。もし生産品を変えたい場合は、再び家族に同じ種を送ってみよう。好みのアイテムが収穫できる場合もある。

合成
【Composition】

[強敵と戦うために高性能な装備品を作り出す]

装備品は、初期装備とイベントを除いて、合成でしか入手できない。キャラクターを強化するために、レシピや素材、ギルを集めて、お店で合成しよう。

【合成で作れる装備品】
種族ごとの武器／鎧／盾／小手／ベルト／アクセサリー

まずは「レシピ」を手に入れよう

「どうのよろいはブロンズアーマー」というように、レシピから作られる装備品は、それぞれ決まっている。レシピを入手したら店に持っていき、できあがる装備品と必要な素材、ギルを確認しよう。レシピはお店や宝箱、敵から入手できる。

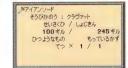
素材とギルを集めてお店で合成

武器、防具はかじ屋、アクセサリーはさいほう屋で合成可能。必要なアイテムとギルをそろえて店の主人に話しかけよう。レシピを複数持っていると、どのレシピを合成するのか選択可能だ。なお、合成すると素材、ギル、レシピは消費される。

TIPS

合成品はレシピのうちに交換しよう
武器や防具は、置いたり売ったりができない。当然、ほかの仲間には渡せない。交換したい装備品はレシピや素材のうちに交換しておこう。

TIPS

店によっては合成できない装備品もある
必要なアイテムがすべて集まった状態でも、合成できないときがある。店によって作れる装備品のランクが決まっているからだ。性能が高い装備品を目指して、ほかの店を探そう。

[合成の流れ]

レシピ、素材、お金を集める

合成可能なかじ屋または さいほう屋に話しかける

作りたいレシピを選択

これも覚えてほしいクポ

合成できるレシピは種族ごとに異なる

合成できるレシピは、自分が装備可能なアイテムのみ。つまり、クラヴァットには、セルキー専用防具ブロンズベルトは作れないのだ。武器のレシピはどの種族でも合成できるが、同じレシピでもできあがる武器は種族ごとに異なる。なお、鎧のレシピはどの種族でも合成可能。鎧は全種族共通の装備品だからだ。

食物
【Food】

[体力回復だけでなくステータスもアップする]

食べ物は、使うとHP回復とステータスアップの効果がある。敵が落としたり店で買えたりと入手もしやすい。コマンドリストに入れれば瞬時に使える、とても便利なアイテムだ。

【食べ物を使うと変化するステータス】
HP／こうげき or ぼうぎょ or まほう

食べるとHPが回復し一定時間ステータスもアップする

ステータスアップの効果時間は5分。どの食べ物でどのステータスが上がるかは、下のリストを参考にしてほしい。すでにステータスが上がった状態で、別の食べ物を使うと、前の食べ物の効果はキャンセルされる。

TIPS

好き嫌いなく食べよう

食べ物は8種あり、1つ食べるとその好物度が大きく上がり、7種の食べ物の好物度が少し下がる。ただし、同じものを連続で食べると、上がる割合は減ってしまう（下がる割合は固定）。好き嫌いなく食べた方が効率的だ。

[効果別たべものリスト]

こうげき+2
ニク
さかな

ぼうぎょ+2
ひょうたんいも
ほしがたにんじん
まんまるコーン

まほう+2
すずなりチェリー
しましまリンゴ
にじいろブドウ

HPの回復量は食べ物の好物度で変わる

HPの回復量は、好物度によって増減する（下図参照）。メニューの「こうぶつ」で自分の好き嫌いを確認しよう。また、食べ物を使うとその好物度は上がり、ほかの食べ物の好物度が下がる。

【好物度によるHP回復量の変化】

HP 1（ハート1/2個分）　HP 10（ハート5個分）

すき

※好物度メーターの増減によりハート1/2個単位で変化

【Menu】

［メニュー操作は各プレイヤーがGBA上で行う］

メニュー操作はGBA画面上で行われる。セレクトボタンを押し、GBAとGCの操作を切り替えよう。メニューでは、装備やレーダーの確認などが可能だ。

【GBAの画面上でできること】
各メニューの操作／ボーナス条件の確認（P.83）／ステータスの確認

［ステータス紹介］
こうげき…武器での攻撃
ぼうぎょ…受けるダメージに影響
まほう…魔法攻撃の威力
想い出の数…日記に書きとめた数

メニューの切り替えはL／Rトリガーボタンか「メニュー一覧画面」で

メニューのページは、L／Rトリガーボタンで切り替えられる。また、Bボタンを押せば、メニュー一覧画面からほかのページへの切り替えも可能だ。メニュー操作中のキャラクターは、自動的にケージ範囲内へ移動するので、あせらず操作しよう。なお、現在操作している画面はアイコンで表示される。

【画面上のアイコンから何を操作しているか判断する】

GBA画面に表示されるアイコン

 GBAを操作している状態

 GCを操作している状態

TVモニター上に表示されるアイコン

 GBAを操作している状態

 GCを操作している状態

［メニュー一覧］

4種類のレーダーはプレイ人数で決定

メニューで「レーダー」を選択すると、GBA画面にレーダーが表示される。レーダーは全部で４種類。表示されるレーダーはプレイ人数で決まるが、誰がどのレーダーになるのかはランダムになっている。各レーダーについては下記を参照してほしい。なお、シングル時のレーダーは、モグの色よって決定される（P.86）。

【レーダーに表示されるプレイヤーアイコン】

1プレイヤー　2プレイヤー
3プレイヤー　4プレイヤー

【地形レーダー】

ダンジョンの地形が見える。

出現条件
必ず出現
（マルチモード時）

アイコン表示
ワールドマップへ
エリア切り替え地点
仕掛けで通行不能
ボスエリアへ

【モンスターレーダー】

敵の現在位置を表示する。

出現条件
２人以上のプレイ時

アイコン表示
モンスター
ボスモンスター

【スカウター】

攻撃した敵の名前､HP､耐性、落とすアイテムを表示する。

出現条件
３人以上プレイ時
（３人の時はトレジャーレーダーとランダムで表示）

アイコン表示
なし

【トレジャーレーダー】

宝箱の位置を確認する。

出現条件
３人以上のプレイ時
（３人の時はスカウターとランダムで表示）

アイコン表示
宝箱
ボスモンスター

コマンドリストの配置を考えよう

戦闘中は、コマンド切り替えの時間すらもどかしい。例えば「こうげき」と「ケアル」。攻撃から回復への切り替えに時間がかかると仲間を助けられないこともあるのだ。下記を参考にコマンドの位置にも注意を払おう。

【コマンドリストに入るもの】

魔石／たべもの／回復アイテム（P.101）／武器／指輪

モーグリポケットを入手するとコマンドリストが1つ増える。

［コマンドリスト配置例］

ファイア
ケアル

「こうげき」へはL／Rトリガーボタン同時押しで一気に移動可能。すぐに攻撃したいときは活用しよう。

右端へセットすれば「こうげき」からLトリガーボタン１回で選択可能。よく使うコマンドはここに入れておこう。

コマンドリストにあるだけで発動するので、選ぶことは少ない。「こうげき」から離れた位置でもOK。

ファイアがメイン攻撃の人でも、素早くケアルに移動できる。ほかの攻撃魔法を配置しても良い。

戦闘
【Battle】

[戦闘に必要な情報を覚えて戦いを有利に進める]

ミルラの雫を求めて冒険に旅立てば、避けて通れないのが凶悪なモンスターとの戦闘だ。雫を集めて村に戻るためにも、まずは敵との戦闘に勝利を収めなければならない。そのためにも、必殺技や連続技、そして仲間と協力して繰り出す連携攻撃についてのテクニックを、ここでマスターしよう。

【戦闘に関する要素】
連続技／防御方法／必殺技／連携攻撃／状態変化

連続技

連続技を状況に応じて使い分けよう

ボタンをリズミカルに押せば、最大3発の攻撃を繰り出す連続技。だが、闇雲に出していくとかえって不利になってしまうことも。下記を参考に、状況に合わせて何発出していくかを考えていこう。

TIPS

性別で変わる攻撃モーション

同じ種族、同じ武器でも、性別の違いで連続技のモーションが異なる（P.6～13参照）。だが、威力や攻撃範囲に変化はなく、使い勝手に差があるわけではない。一度、男女の連続技を見比べてみても面白いかも？

1発で止める

攻撃と回避を交互に繰り返そう

1発当ててすぐに回り込めば、反撃をうまく避けることができる。特に、自分や仲間がケアルなどの回復手段を持っていない状況では、攻撃してすぐに離れる「ヒット・アンド・アウェイ」がお勧めだ。

2発で止める

敵の隙をついて連続攻撃

ゴブリンの岩投げや魔法の詠唱中など、時間のかかる攻撃を仕掛けてきたときがチャンス。側面から回り込んで攻撃すれば、ノーダメージで2発ヒットを狙える。ヒットさせたら、すぐに離れよう。

3発すべて出す

出しどころを間違えると痛い目に……

3発目までつなげた場合は、ほとんどのケースでダメージを受けてしまう。回復手段をもつ仲間に援護してもらえる場合、あと少しで敵を倒せる場合、敵が弱い場合などが使いどころとなりそうだ。

防御方法

敵の攻撃を「まもる」で防ごう

防御の方法は、盾で防いだりバク宙で回避するなど、種族ごとに異なっている。そのため、種族によっては防げない攻撃も存在する。窮地に陥るまえに、防御方法の特徴を把握しておくことが重要だ。

強固な盾で攻撃を防ぐ

Clavat

○正面からの攻撃を防ぐ
○盾の種類で属性攻撃も無効
×背後からの攻撃に弱い

敵の攻撃を引きつける

盾を正面に構えて敵の攻撃から身を守る。仲間が魔法や必殺技を出そうとしているとき、敵の攻撃で邪魔されないよう、引きつけるために使うと効果的だ。

武器で敵の攻撃を受け流す

Lilty

○正面からの攻撃を半減させる
○守った後の硬直時間が短い
×左右と背後からの攻撃に弱い

攻撃力の低い敵に有効

武器を両手で構えて攻撃を受け止める。防御してもハート1/2のダメージを受けるが、攻撃力の弱い敵からはノーダメージ。無駄なダメージを抑えたいときに使おう。

姿をかくして完全ガード

Yuke

○敵の物理・魔法攻撃を完全に防ぐ
○防御している間は効果が持続する
×囲まれると身動きが取れなくなる

敵を引き寄せて守る

半透明の姿となり、すべての攻撃を無効にする。武器攻撃以外にも魔法攻撃も無効にするので、敵に囲まれたときや、オトリとなって敵を引きつける時に有効だ。

華麗なバク宙で攻撃を回避

Selkie

○敵との距離を取るときに有効
○バク宙中は敵の攻撃を完全に無効
×バク宙後の硬直時間が長い

敵から距離を取る

軽やかな身のこなしでバク宙する防御行動。空中ではすべての攻撃を無効にする。仲間から離れ、かつ敵の攻撃が絶え間なく続くときの緊急回避行動として秀逸だ。

これも覚えてほしいクポ

とっさの防御では避けるのもアリ

「まもる」を使うには、L／Rトリガーボタンでのコマンド切り替えが必要。そのため、防御行動を取る間にも焦って余計なダメージを受けてしまうことが多い。特に初心者のうちは、無理に「まもる」を使わず、移動で攻撃をかわした方が無難だ。

必殺技

必殺技は武器で変化する

必殺技は武器ごとにモーションが異なる。つまり、同じ種族でも装備が異なれば必殺技も変化する、というわけだ。必殺技は冒険を進める上で必須のテクニックだけに、その特徴を理解しておこう。

TIPS

性別で必殺技のモーションが変化

連続技のモーションが性別で変化するように、必殺技のモーションにも若干の違いがある。威力や攻撃範囲に違いはないが、モーションが違うことで攻撃の軌道も変わることがあるのだ。その違いをチェックしてみよう。

必殺技は大きく分けて2種類ある

必殺技は武器の数だけ存在するが、大きく分けて「敵に突進して攻撃する」ものと「遠距離から攻撃する」ものの２種類に分けられる。どちらも強力な一撃だが、メリットとデメリットもある。それぞれの注意点を下記で紹介しているので、目を通しておこう。

突進技【Powerful Blow】

強烈な一撃を叩き込むものや、武器を振り回して大ダメージを与えるのがこのタイプだ。リング内に向かってジャンプするので、攻撃をかわされると敵に囲まれピンチになる。

代表的な突進技

みがるなけん	パワーソード
オークハンマー	パワーボム

射撃技【Shooting Attack】

武器から気孔弾を打ち出すのがこのタイプ。距離を保ちながら攻撃できるので、範囲攻撃を持つ敵に効果的だ。ただし、リングと標的との間に障害物があると、攻撃が届かない欠点もある。

代表的な射撃技

オーラシュート	オーラショット
パルチザン	気合弾

連携攻撃

大ダメージを与える連携攻撃を覚えよう

仲間と協力して行う連携攻撃は、威力の高い単体攻撃や全体攻撃を発動させるものがある。強敵との戦闘でもスムーズに連携攻撃を行うためには、その仕組みを正確に理解することが重要だ。

連携攻撃を出す手順を覚える

連携攻撃を成功させるには、その手順を覚えておくことが重要。方法は単純だが、まったく流れを知らないのであれば、いざという時に自分や仲間がピンチに陥りかねない。下記の流れをしっかり頭に叩き込んで、いつでも連携攻撃を狙えるようにしておこう。

① ターゲットリングを2人以上で同時に出す

連携攻撃は、2～4人で行える。それぞれ、使用する魔法か「たたかう」のコマンドを選択し、Aボタンを押し続けてターゲットリングを出そう。ターゲットリングは自由に動かすことができる。

② 標的を決めてリングを重ねる

ターゲットリングを攻撃目標に合わせて重ねよう。強化魔法なら狙うべき敵に、全体攻撃なら任意の場所で重ねるといいだろう。また、ターゲットリングはわずかに触れ合わせるだけでも、重ねたことになる。

③ タイミングを合わせて魔法/必殺技を発動

ターゲットリングを重ねたら、魔法（必殺技）を発動させよう。発動させるタイミングには、「同時」と「ずらし」の2パターンがある(P.80)。慣れないうちは声を掛け合うとタイミングが取りやすい。

これも覚えてほしいクポ

連携攻撃はこんなときに狙おう

連携攻撃は準備に時間がかかる。そのため、敵に狙われた状況で無理に狙うと、逆に攻撃を受けることがある。安全に連携攻撃を使うためにも、「連携を行う仲間」と「敵を引きつける仲間」で、役割分担を決めておくことが重要だ。

TIPS

すべての魔法剣は「ずらし」で発動

必殺技に魔法効果をプラスさせる魔法剣は、すべて「ずらし」のタイミングで発動する。必殺技には突進技と射撃技の2系統に分けられるが（P.78）、その違いでタイミングが変わることもない。積極的に狙っていこう。

2種類の連携攻撃を覚えよう

連携攻撃の種類は、２つ以上の魔法を掛け合わせる「マジックパイル」と、必殺技に魔法の効果をプラスする「魔法剣」の2種類だ。仲間と協力しなければ発動できない点に違いはないが、その効果は大きく異なる。両方の特徴を覚えて、状況に応じて使い分けるようにしよう。

連携攻撃その１ 魔法の威力が跳ね上がる「マジックパイル」

マジックパイルとは、魔法を２種類以上掛け合わせて発動させる連係攻撃だ。同じ魔法を掛け合わせれば威力が高まり、違う魔法を掛け合わせれば異なる効果を持つ魔法が発動される。また、３～４個の魔法を重ね合わせるマジックパイルも存在する。

▶魔法の種類…P.106

連携攻撃その２ 必殺技に魔法の効果をプラスさせる「魔法剣」

ダメージこそ通常の必殺技と変わらないが、魔法効果を加えるのが大きな特徴だ。魔法剣の種類は全部で3種類あり、すべて「突進技」と「射撃技」の両方で行える。ただし、プラスした魔法の耐性をもつ敵には、状態変化の効果はない。

▶魔法剣の種類…P.110

連携攻撃を成功させるタイミング

連携攻撃を成功させるには、それぞれが魔法（必殺技）をタイミングよく発動させなければならない。そのタイミングとは「同時」と「ずらし」。慣れないうちは、連携攻撃を行う仲間同士、声を掛け合ってタイミングを計ると成功しやすいだろう。

タイミングその１ 同時に発動させる

連携攻撃を行う仲間同士が、同時に発動させると成功する。同時に発動させるため、声を掛け合うことで成功率もグンとアップするだろう。ファイラやブリザラなどの強化版攻撃魔法や、仲間全員を回復させるケアルガがこのタイミングで発動する。

タイミングその２ 「ずらし」で発動させる

順番に魔法を使うことで発動する連携攻撃。先に魔法を使ったメンバーのポジションマークに特有のエフェクトが出ているうちに、一呼吸おいてから魔法（必殺技）を使うと発動する。ファイガなどの全体魔法や魔法剣が、このタイミングで発動する。

シングルモードで連携攻撃を使う

マルチモードでは仲間との協力で行う連携攻撃だが、シングルモードでは1人で連携攻撃を行うことが可能だ。この場合、タイミングを合わせる必要がないので、強力な攻撃をいつでも手軽に使うことができる。連携攻撃の作り方を覚えれば、1人の冒険もだいぶ楽になるだろう。

●連携攻撃のやり方は2種類

シングルモードで連携攻撃を行う方法は、「コマンドリストで事前に作る」と「モグの魔法にタイミングを合わせる」の2種類。どちらも一長一短があるので、その特徴を覚え、状況に応じて使い分けたところだ。

方法その1　コマンドリストで作成する

魔石（武器）をコマンドリストに並べてセットすれば、連携攻撃が自動で作成される。作成した連携攻撃は、コマンドとして使用可能だ。

作成時のコマンド

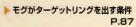
がったい	魔法を合体させる
かいじょ	合体を解除する
そのまま	合体させたままにする

空きコマンドに合体させる魔石をセット。

2個並べてセットすれば、自動で作成される。

作成した連携攻撃はコマンドとして使用可能。

方法その2　モグと協力して連携攻撃を行う

モグの魔法に合わせて、必殺技や魔法を使えば連携攻撃になる。タイミングはマルチモードと同じなので、連携攻撃の練習にはもってこいだ。

モグがターゲットリングを出現させる。

自分のターゲットリングを合わせておく。

モグの魔法に合わせて魔法や必殺技を発動！

コマンドリストにセットした順番でマジックパイルが変化

同じ魔石でもセットする順番で効果が変わるマジックパイルがある。それが下の図で紹介しているレイズと精霊魔法のマジックパイルだ。この組み合わせに限り、セットした順番でまったく違う魔法になる。

[同じ魔石をセットしても変化する例]

状態変化

さまざまな状態変化を覚えよう

敵からの攻撃を受けると、さまざまな状態変化に陥ることがある。状態変化になれば、自分はもちろん、パーティ全体の戦力ダウンにつながる。状態変化の対処方法を、ここできちんと学んでおこう。

状態変化は種類によって治し方も変わる

状態変化の種類は下記の10種類。戦闘不能以外はすべて時間経過で自然回復するのを待つか、クリアの魔法ですぐに治せる。それぞれどんな症状になるのかを把握し、どんなときでも冷静に行動できるようにしておきたい。

クリアまたは時間経過で回復

火炎
炎に包まれ、防御力が低下している状態。この状態になったら、敵から逃げることに専念しよう。

氷結
氷に包まれ、身動きが取れない状態。十字ボタンを激しく動かすか、敵の攻撃を受けると回復する。

気絶
身体が痺れて身動きが取れない状態。レバーを上下左右に動かすか、敵の攻撃を受けると回復する。

スロウ
移動速度が半分になり、溜め攻撃が出るまで倍の時間が必要な状態。敵から逃げるのも困難だ。

ストップ
身動きが取れなくなった状態。攻撃も防御もできないので、仲間に援護を求めるといいだろう。

ヘイスト
移動速度が速くなった状態。状態変化の中で唯一、自分に有利な状態だ。スロウと逆の効果になる。

猛毒
ハートがピンク色になり、徐々にHPが減って行く。そのまま放置しておくと戦闘不能になることも。

石化
体が石になった状態。ストップと症状は似ているが、攻撃を受けると、平常時よりもダメージが大きい。

呪い
すべてのステータスが半分になった状態。戦力が大幅にダウンしてしまうので、すぐに回復させよう。

レイズ・フェニックスのおで回復

戦闘不能
HPが0になり、戦闘に参加することができない。この状態で取れる行動は移動と「手をふる」のみ。

これも覚えてほしいクポ

戦闘不能に陥るまえに

フェニックスのおを入手したらコマンドリストにセットしておこう。戦闘不能になると同時に、自動でフェニックスのおが発動して復活できる。

ボーナス条件
【Bonus】

[自分だけが知っているボーナス条件]

ボーナス条件は自分から教えない限り、他の仲間に知られることはない。アーティファクトを優先的に入手するためにも、他の仲間に悟られない行動を取ってみてはどうだろう？

【ボーナス条件に関する要素】
行動の評価／精算時の優先権

ボーナス条件のメリット・デメリット

ボーナス条件は、精算に深く関係している。条件に合わせた行動をとれば精算時に有利になるが、モンスターとの戦闘で仲間の邪魔になる可能性も高い。ボーナスを優先させるか、仲間のことを考えた行動を取るか、下記のメリット・デメリットを参考に考えてほしい。

メリット
精算時に優先的に
アーティファクトを入手できる

デメリット
ダンジョン探索中の行動に
自ら制約をつけることになる

仲間の行動からボーナス条件を予測しよう

ボーナス条件には行動を制限するものばかりそろっている。各条件を知っていれば、仲間の行動からボーナス条件を見抜くことも簡単だ。邪魔をするもよし、協力するもよし、なのだ。

1年目で出るボーナス条件の種類			
アイテムをたくさんひろう	おかねをたくさんひろう	がったいこうげきでてきをたおす	ひっさつわざでてきをたおす
まほうでてきをたおす	たからばこをたくさんあける	ダメージをあたえる	なぐりこうげきにたえる
まほうこうげきにたえる	ダメージをうけない	まほうをつかわない	ひっさつわざをつかわない
たたかうでてきをたおさない	みかたをかいふくしない	じぶんをかいふくしない	ものをひろわない

SINGLE シングルモード

ボーナス条件の確認はGBA画面のみ

シングルモードはGBAがなくてもプレイ可能だが、ボーナス条件はGBAのレーダー画面にしか表示されない。ボーナス条件は精算時に出現するアーティファクトの種類にも関係してくるので、GBAを接続しながらプレイしたいところだ。

モーグリ
【Moogle】

[冒険の先々で力を貸してくれる強い味方]

人の言葉を理解し、瘴気の外でも生きられる不思議な生物モーグリ。彼らはその特殊な能力で、この世界の人々と共存している。旅先でモーグリに出会ったら、話しかけてみよう。

【モーグリが活躍してくれる場面】
モグスタンプ／シングルモード／手紙(P.71)／チュートリアル(P.62)

モグスタンプを集めてミニゲームで遊ぼう

モグスタンプを集めると、GBA画面を使ったミニゲーム「けちらせ！ キャラバンロード」がプレイできる。「モーグリの巣」で暮らすモーグリに話しかけ、モグスタンプを押してもらおう。ミニゲームは、最大４人まで同時プレイ可能だ。

まずはモーグリの巣を探そう

モーグリたちの住みか「モーグリの巣」は、キャラバン隊が入れる村やダンジョンに必ず1ヵ所は存在する。モーグリの巣の前に立つと表示される、「しらべる」コマンドで中に入ろう。中にいるモーグリに話しかければ、１ヵ所につき１個のモグスタンプを押してもらえる。

TIPS

マール峠はスタンプ1つでOK

マール峠でスタンプを押してもらうと、その場でミニゲームができるようになる。この種類のスタンプは1つしかないからだ。すぐにミニゲームで遊びたい人は訪れてみよう。

[あらゆる場所にあるモーグリの巣]

村・街

村や城などで人と一緒に暮らしているモーグリ。まわりに敵がいないので、ゆっくりと巣を探せるだろう。

船着き場

モーグリの巣はティパの港などの船着き場にもある。あまり訪れない場所なので、見逃さないようにしよう。

ダンジョン

敵が徘徊するダンジョンにあるモーグリの巣。ダンジョン内の敵をすべて倒したあと、ゆっくり探してもいい。

【モグスタンプについて】

- 全部で23個のマスがある。
- スタンプの種類は９種類。
- １種類分のスタンプがそろうと「けちらせ！キャラバンロード」のコースが１つ増える。

必要なスタンプ数は、種類によって１～３個と異なる。上の写真を参考に足りないスタンプを探し出そう。

「けちらせ! キャラバンロード」で遊ぼう

「けちらせ！ キャラバンロード」は、馬車に乗って速さを競うレースゲーム。集めた種類のモグスタンプを押してくれたモーグリに話しかけ、「ミニゲームで遊ぶ」を選ぼう。レース画面はGBAに表示され、レースが終わると本編に戻るか選択できる。なお、シングルモードではプレイできない。

GBA画面には各自のレース状況、テレビ画面には操作方法がそれぞれ表示される。

[ミニゲームで遊ぶまでの流れ]

モグスタンプを1種類集める

集めた種類のスタンプを押してくれたモーグリに話しかける

「ミニゲームで遊ぶ」を選択

4タイプの馬車を使い分けよう

ミニゲームは、馬車の選択から始まる。馬車の能力が表示されるので、4タイプの中から1台を選ぼう。TYPE Aはバランス型、TYPE Bは最高速重視型、TYPE Cは加速重視型、TYPE Dはハンドリング重視型となっている。コースに合わせて馬車を選ぶことが重要だ。

[馬車の能力]

・TOP SPEED	馬車の最高速。バーが長いほど最高速が高い。
・ACCELERATION	馬車の加速性能。バーが長いほど加速が良い。
・HANDLING	馬車の旋回能力。バーが長いほど曲がりやすい。

アイテムを使ってレースを有利に運べ!

コース上に落ちているアイテムには、拾った後にLボタンで使用する魔石と、拾った瞬間効果が現れる食べ物がある。アイテムの上を通過して拾ってみよう。なお、魔石は最後に拾ったものが使用できる。魔石と食べ物の効果については下記を参照してほしい。

[登場アイテム]

ファイア

使うと前方にファイアを放つ。当たった馬車は燃えて曲がれない。

ブリザド

使うとコースに氷を張る。氷に乗った馬車は凍って動けない。

サンダー

使うと前方にサンダーを放つ。当たった馬車は痺れて曲がれない。

たべもの

拾うと好物度によって、一定時間スピードが変化する。

好き	スピードアップ
普通	変化なし
嫌い	スピードダウン

シングルモードではモグをうまく活用しよう

シングルモードでは、モーグリの「モグ」がプレイヤーの手伝いをしてくれる。クリスタルケージを持ったり、魔法を唱えたりと大活躍をみせるモグ。どんな状況で、どんな行動をしてくれるのかを把握し、シングルモードで有効に働いてもらおう。なお、モグは最初の街道イベント終了後、仲間になる。

[シングルモードでのモグの行動]

モグは、Xボタンでケージを持ったり降ろしたりする。だが、長時間持たせると疲れることも…（右ページ参照）。

魔法も
撃っちゃうクポー

条件がそろうと魔法も撃ってくれる。プレイヤーがモグの魔法にタイミングを合わせれば、連携攻撃も可能だ。

●モーグリの巣でモグに色を塗ろう

モグは色を塗ったり、毛を切ったりできる。モーグリの巣でモグに話しかけ、ボディペイントをしよう。塗れる色は、赤、青、緑の3色。その場で洗うことも可能だ。モグは色を変えると見た目だけでなく、その能力も変化する（下記参照）。なお、モグの色や刈った毛は、ダンジョンに入るたびに少しずつ元に戻る。

[モグファッションチェック]

●ボディペイントでモグの魔法とレーダーを使いこなす

モグが唱える魔法や、GBA接続時に表示されるレーダーの種類は、モグの色で決まる。例えば、モグの色に赤が多ければファイアを唱える頻度が上がり、モンスターレーダーが表示されるのだ。右記を参考に必要な能力を引きだそう。敵の弱点に合わせ、ダンジョン内のモーグリの巣で色を変える作戦もアリだ。

[モグの色と魔法・レーダーの関係]

	魔法	レーダー
白	ランダム	地形レーダー
赤	ファイア	モンスターレーダー
緑	サンダー	スカウター
青	ブリザド	トレジャーレーダー

●モグのセリフに注目しよう

モグとダンジョンを探索していると、いろいろなセリフが聞ける。注意深くモグを観察していれば、セリフ後に起きるモグの変化に気が付くだろう。どんなセリフを言うとどんな変化があるのかを把握し、モグのサポートを最大限に活用したい。なお、モグとはぐれてしまった場合でも、マップを切り替えれば戻ってくる。

パターン1 「がんばるクポ～。」で魔法を唱えてくれる。

モグが「がんばるクポ～。」と言うと、頭上の赤い玉が光る。モグがクリスタルケージを持っていたらXボタンで下ろし、ターゲットリングを出してみよう。モグが攻撃魔法を唱えてくれる。なお、セリフを言ってからターゲットリングを出すまでの時間に制限はない（エリアを切り替えると無効）。

がんばるクポ～。

「がんばるクポ～。」と言った／モグがケージを持っていない／プレイヤーがターゲットリングを出す

［モグが魔法を唱えるまでの流れ］

「がんばるクポ～。」が合図。モグがケージを持っていたら下ろそう。

プレイヤーがターゲットリングを出すと、モグもターゲットリングを出す。

プレイヤーのターゲットリングに、モグがターゲットリングを重ねてくる。

ターゲットリングを出して一定時間が過ぎると、モグが魔法を唱える。

パターン2 「つかれたクポ。」でスピードダウン

「つかれたクポ。」と言うと、モグの移動速度が下がる。モグが回復するまで、クリスタルケージを持ってあげよう。回復のサインは「クリスタルケージはモグにまかせるクポ」だ。なお、下記の条件でモグは疲れやすくなる。

つかれたクポ。

モグにクリスタルケージを長時間持たせる／モグの毛を刈る／寒い地域にいる

友達をよぶ
【Friend】

[友達が育てたキャラクターと一緒に冒険できる]

本作では、ほかのメモリーカードから、友達のキャラクターを読み込み、ゲストとして一緒に冒険ができる。まずはワールドマップメニューから「ともだちをよぶ」を選ぼう。

【ゲストの特徴】
- 持ちこめるのは装備品とアーティファクトのみ
- 手紙は受け取れない
- ゲストのみでパーティは組めない
- 元データに持ち帰れるのはアーティファクトのみ。

キャラクターをほかのメモリーカードで使用する

キャラクター移動の準備として、スロットAに現在プレイ中のメモリーカードを、スロットBに移動したいキャラクター(以下キャラクターA)のデータが入ったメモリーカードを差そう。次に、「ともだちをよぶ」内の「キャラクターの移動」を選択。その後の手順は、下図を参照してほしい。

[メモリーカード2のキャラクターAをメモリーカード1に移動]

「キャラクターの移動」画面で、キャラクターAの入ったデータを選ぶ。キャラクター一覧がが表示されるので、その中からキャラクターAを選ぼう。

メモリーカード1にキャラクターAがゲストとして登場し、プレイ可能になる。メモリーカード2のキャラクターAはおでかけ中となり、使用できない。

●モグのセリフに注目しよう

モグとダンジョンを探索していると、いろいろなセリフが聞ける。注意深くモグを観察していれば、セリフ後に起きるモグの変化に気が付くだろう。どんなセリフを言うとどんな変化があるのかを把握し、モグのサポートを最大限に活用したい。なお、モグとはぐれてしまった場合でも、マップを切り替えれば戻ってくる。

パターン1 「がんばるクポ～。」で魔法を唱えてくれる。

モグが「がんばるクポ～。」と言うと、頭上の赤い玉が光る。モグがクリスタルケージを持っていたらXボタンで下ろし、ターゲットリングを出してみよう。モグが攻撃魔法を唱えてくれる。なお、セリフを言ってからターゲットリングを出すまでの時間に制限はない（エリアを切り替えると無効）。

がんばるクポ～。

「がんばるクポ～。」と言った／モグがケージを持っていない／プレイヤーがターゲットリングを出す

［モグが魔法を唱えるまでの流れ］

「がんばるクポ～。」が合図。モグがケージを持っていたら下ろそう。

プレイヤーがターゲットリングを出すと、モグもターゲットリングを出す。

プレイヤーのターゲットリングに、モグがターゲットリングを重ねてくる。

ターゲットリングを出して一定時間が過ぎると、モグが魔法を唱える。

パターン2 「つかれたクポ。」でスピードダウン

「つかれたクポ。」と言うと、モグの移動速度が下がる。モグが回復するまで、クリスタルケージを持ってあげよう。回復のサインは「クリスタルケージはモグにまかせるクポ」だ。なお、下記の条件でモグは疲れやすくなる。

つかれたクポ。

モグにクリスタルケージを長時間持たせる／モグの毛を刈る／寒い地域にいる

友達をよぶ
【Friend】

［友達が育てたキャラクターと一緒に冒険できる］

本作では、ほかのメモリーカードから、友達のキャラクターを読み込み、ゲストとして一緒に冒険ができる。まずはワールドマップメニューから「ともだちをよぶ」を選ぼう。

【ゲストの特徴】
- 持ちこめるのは装備品とアーティファクトのみ
- 手紙は受け取れない
- ゲストのみでパーティは組めない
- 元データに持ち帰れるのはアーティファクトのみ。

キャラクターをほかのメモリーカードで使用する

キャラクター移動の準備として、スロットAに現在プレイ中のメモリーカードを、スロットBに移動したいキャラクター（以下キャラクターA）のデータが入ったメモリーカードを差そう。次に、「ともだちをよぶ」内の「キャラクターの移動」を選択。その後の手順は、下図を参照してほしい。

［メモリーカード2のキャラクターAをメモリーカード1に移動］

「キャラクターの移動」画面で、キャラクターAの入ったデータを選ぶ。キャラクター一覧がが表示されるので、その中からキャラクターAを選ぼう。

スロットA　スロットB

メモリーカード1　メモリーカード2

プレイ中

キャラクターA　キャラクターA

ゲスト　おでかけ中

プレイ可　プレイ不可

メモリーカード1にキャラクターAがゲストとして登場し、プレイ可能になる。メモリーカード2のキャラクターAはおでかけ中となり、使用できない。

「おでかけ中」のキャラクターを使えるようにする

「おでかけ中」のキャラクターを使えるようにする方法は2種類。ゲストを元のデータに移動する方法と、おでかけ中のキャラクターを削除する方法だ。前者はゲストとしてプレイしたときに入手したアーティファクトを持ち帰れるが、後者は移動前の状態に戻ってしまう。詳しい操作方法は、それぞれ下図のパターン１、パターン２を参照してほしい。

パターン1 [ゲストをメモリーカード2に移動しておでかけ中のキャラクターAを使用可能にする]

スロットAに、おでかけ中のキャラクターAが入ったメモリーカード2を、スロットBにゲストとしてキャラクターAが入っているメモリーカード1を差す。その状態で、ゲストをメモリーカード2に移動させる。

メモリーカード2で、おでかけ中だったキャラクターAが元に戻り、再び使えるようになる。ゲスト時のプレイで入手したアーティファクトも、データとして反映。メモリーカード1のゲストは、削除されて使用不可に。

パターン2 [おでかけ中のキャラクターを復活してキャラクターAを使用可能にする]

スロットAにメモリーカード２を差し、おでかけ中のキャラクターAが入ったデータを読み込む。「ともだちをよぶ」内の「キャラクターの削除」でキャラクターAを選ぶと、復活するか聞かれるので「はい」を選択。

メモリーカード２でおでかけ中だったキャラクターAが、使用可能になる。ただし、キャラクターAは移動前の状態に戻る。なお、以後メモリーカード１のゲストは、メモリーカード２には戻せない（プレイは可能）。

クリスタルケージ
【Crystal Cage】

[瘴気から身を守る クリスタルケージの秘めたる力]

クリスタルケージには、ミルラの雫を集めたり、瘴気からパーティを守る以外にも役に立つ能力が隠されている。クリスタルケージについて理解を深め、この世界の秘密に近づこう。

【クリスタルケージの性能】
瘴気を払う(P.16)／ミルラの雫を溜める(P.16)／
耐性がつく／瘴気ストリームを突破

属性を合わせて瘴気ストリームを突破しよう

瘴気ストリームとクリスタルケージ。2つの属性が同じとき、瘴気ストリームは突破できる。右図を参考に、クリスタルケージの属性を変えよう。ちなみにクリア済みのダンジョンでは、入口でクリスタルケージの属性を変更可能だ。

[1年で変わる瘴気ストリーム]

瘴気ストリームの属性は、上図の順番で1年ごとに変化する。翌年の計画を立てる際の参考としてほしい。

属性が変われば耐性も変わる

クリスタルケージの属性は、敵の攻撃による状態変化への耐性に影響する。例えば、クリスタルケージが火属性なら、パーティの全員が火の耐性を得るため、ファイアを受けても燃えないのだ。ダメージは通常と同じだけ受けるが、行動の制約を受けない利点は大きい。また、クリスタルケージの範囲外でも耐性は得たままだ。

[クリスタルケージの属性と耐性の関係]

水属性

氷耐性を得られる。氷結攻撃で凍らない。

火属性

火耐性を得られる。火炎攻撃で燃えない。

土属性

毒・石化耐性を得られる。毒・石化攻撃を無効化する。

風属性

雷耐性を得られる。雷攻撃で気絶しない。

キャラバンの道具箱

1年目に登場する武器や防具、アーティファクトといったすべてのアイテム類を、わかりやすく用途別に分けて紹介。そして6つの魔石や、その組み合わせで発動する魔法についても解説している。

アイテム活用の手引き for Beginners

戦闘に欠かせない装備品や、キャラクターの能力アップに関わるアーティファクトなど、登場するアイテムは多岐にわたる。冒険を成功させるには、これらの用途と効果、そして入手方法などのあらゆることに精通している必要がある。

◆[さまざまな用途を持つアイテム]◆

一口にアイテムといっても、その用途はさまざまだ。敵や宝箱からアイテムを入手（具体的な入手方法は右ページ参照）したときに、何に使うアイテムなのかを知っていれば、冒険もスムーズに進むはずだ。なお、個別の各アイテムの詳しい説明についても紹介しているので、そちらも役立ててほしい。

【戦闘で頼りになる装備品】

モンスターとの戦闘で欠かせないのが武器や防具だ。種族ごとに装備できるものが異なるほか、武器は個別に必殺技を持っている。また、入手方法は合成のみとなる。

入手方法 店で合成する

武器
P.94

防具
P.96

【合成の元になる材料とレシピ】

新しい装備品を合成で作るとき必要なアイテムが、材料となる素材と、製造法が書かれているレシピだ。この2つのどちらが欠けても作ることはできない。

入手方法 宝箱から入手／モンスターから入手／店で購入

素材
P.98

レシピ
P.99

【冒険の助けとなる各種のアイテム】

HPの回復や一時的な能力アップといった回復・補助アイテム。一度しか使えないが、コマンドリストに入れておくとすぐに使用できるので、冒険の要所で役に立つ。

入手方法 宝箱から入手／モンスターから入手／店で購入

たべもの
P.100

消費系
P.101

【不思議な力を持つ物体】

魔石とアーティファクトは、キャラクターに不思議な力を与えてくれるアイテム。魔法の使用とキャラクターの能力アップに関わる非常に重要なものだ。

入手方法 宝箱から入手／モンスターから入手

魔石
P.103

アーティファクト
P.102

◆[基本的なアイテムの入手方法は4つ]◆

初期装備と初めから所持しているアイテムだけでは冒険を成し遂げることはできない。旅の途中でいろいろな装備品や道具を取得していく必要があるが、宝箱や敵から手に入れたり、お店で購入するなど、その手段はさまざま。以下で基本的な入手法を4つに分類し紹介しているので参考にしてほしい。

1 ダンジョンの宝箱からの入手

ダンジョンに点在する宝箱を開けるとアイテムを入手できる。貴重なアイテムが入っている場合もあるので、隅々まで探索していこう。また、宝箱は一度ダンジョンを出ると復活する。何度も入れば、たくさんのアイテムを入手できるのだ。

◀何が入ってるかは、開けてみるまでのお楽しみ。

2 モンスターを倒して入手

通常は倒すまでどんなアイテムを落とすかわからない。だが、レーダーに「スカウター（P.23）」があれば、事前にチェックすることも可能だ。なお、モンスターはダンジョンを出ることで復活する。入り直してアイテム収集に励んでもいい。

◀アイテムを集めながらボス戦に備えよう。

3 街や村のお店で購入する

街や村にあるお店では、ギルを支払ってアイテムを購入できる。ただし、購入できるアイテムはお店によってさまざま。初めて訪れる街や村に到着したら、一度はお店に足を運び、売っているアイテムのラインナップをチェックしておきたい。

◀値段が張るアイテムは、自分の懐具合と相談だ。

4 レシピと素材を元にお店で合成する

合成に必要なアイテムは、レシピとそのレシピに載っている素材。この2つを武器、防具は鍛冶屋に、アクセサリーは鍛冶屋かさいほう屋に持っていきギルを支払うと合成できる。入手法はこれしかないので、条件がそろい次第お店に走ろう。

セーフブレイド
そうびかのう ： クラヴァット
せいさくひ ／ しょじきん
300ギル ／ 316ギル
ひつようなもの もっているかず
てつ × 1 ／ 1
こんごうせき × 1 ／ 1

◀強力な武器を作り出し、冒険を有利に進めよう。

こんなところでもアイテムが!?

街や村ではアイテムを発見できる場合がある。ただし、一見しただけでは、どこに落ちているかわからない。アイテムを発見・入手するには、サブコマンドの「しらべる」が表示されるかどうかを確認しながら、隅々まで歩き回るしかないのだ。さまざまなアイテムが拾えるので、ぜひとも探し出してみよう。

▲ほとんどの街や村で、アイテムを拾うことができる。

▲拾えるアイテムはたねや素材などさまざまだ。

武器 WEAPON

種族別に異なる4系統の武器

モンスターとの激しい戦いに欠かせないものの1つが武器だ。種族ごとに装備できる系統が異なるほか、個別の必殺技を持っている。

クラヴァット専用の武器。片手で扱え、片刃・両刃の2つに分類される。敵を斬り、叩きつけて攻撃をする。

みがるなけん

軽くて振り回しやすい剣。必殺技「パワーソード」は、大きくジャンプして強力な攻撃を繰り出す。

攻撃力 15　必殺技 パワーソード

アイアンソード

鉄を加工した両刃の剣。「払い抜け」は前方に駆け抜けながら横に斬り払う強力な必殺技だ。

攻撃力 20　必殺技 払い抜け

セーフブレイド

鉄と金剛石を加工した片刃の剣。盾と剣での連続攻撃を繰り出す「バッシュアタック」が使える。

攻撃力 25　必殺技 バッシュアタック

みがるなけん

ユーク専用の武器。先端に付いてるハンマー部分で敵を殴打しダメージを与える。

オークハンマー

堅い樹木から作った木づち。必殺技は、攻撃と同時に魔力を放出して衝撃波を出す「パワーボム」。

攻撃力 15　必殺技 パワーボム

オークハンマー

ウェイブハンマー

戦闘用に作られた鉄製のハンマー。必殺技「ウェイブボム」は、衝撃波で敵を巻き込み攻撃できる。

攻撃力 20　必殺技 ウェイブボム

ルーンハンマー

鉄と金剛石で作ったつち。「ショックボム」は、地面を叩いた衝撃波で複数の敵を同時に攻撃できる。

攻撃力 25　必殺技 ショックボム

槍

リルティ専用の武器。身の丈以上の長さがあり、穂先の形は変化に富んでいる。

アイアンランス

突くよりも斬るのに適した槍。「せんぷう斬り」は槍を回しながら突撃するので連続ヒットする。

攻撃力 15　必殺技 せんぷう斬り

パルチザン

穂先が5つに分かれている槍。槍を振ると同時に飛ばす「気合弾」で、遠距離の敵を攻撃できる。

攻撃力 20　必殺技 気合弾

ソニックランス

形状は槍よりも棍棒に近い。「岩石割り」は地面に突き刺した衝撃波で、広範囲を攻撃できる。

攻撃力 25　必殺技 岩石割り

棍棒

セルキー専用の武器。先端部分の重さを利用して敵を殴打し攻撃する。

オーラシュート

セルキー用に調整された軽めの棍棒。気合弾を飛ばす「オーラショット」は遠距離の敵を攻撃できる。

攻撃力 15　必殺技 オーラショット

ハードスマッシュ

重量感たっぷりの鉄製の棍棒。「ハードラッシュ」は、飛び込みながら、先端で叩き払う必殺技だ。

攻撃力 20　必殺技 ハードラッシュ

ダブルシュート

金剛石で装飾された棍棒。「ダブルショット」は、その名のとおり、気合弾を2連続で飛ばせる。

攻撃力 25　必殺技 ダブルショット

コマンドリストに武器をセットできる!

装備していない武器は、空きコマンドにセットすることが可能だ。そのコマンドを選択すると武器の持ち替えができ、固有の必殺技も使用可能になる。これを利用して、突進技・射撃技（P.78）といったタイプの違う必殺技を状況に合わせて使い分けていけば、戦闘を有利に運べるだろう。ただし、コマンド選択時には武器の持ち替え動作があり、すぐには攻撃や必殺技を出すことができないのが欠点だ。

防具 ARMOR

敵の攻撃から身を守る5系統の防具

防具は敵からのダメージを軽減してくれる重要な装備品。全種族装備できる鎧に、各種族専用の防具4系統を加え、計5系統が存在する。

鎧

鎧はほかの防具とは違い、種族を問わずに装備することが可能。また、体全体をガードするので、各種族の専用防具と比較すると防御力が高いのが特徴だ。

たびだちのふく

おもに旅行者たちが身にまとう服。厚手の生地を使用しているので、非常に丈夫。全員の初期装備。

防御力 10

ブロンズアーマー

駆け出しの冒険者が身にまとう鎧。加工しやすく、安価な青銅で製造されている。入手も比較的簡単だ。

防御力 13

アイアンアーマー

熱して叩き上げた鉄板を、何層にも重ねて作られている。旅に慣れてきた冒険者に適している鎧だ。

防御力 17

ミスリルアーマー

魔法の金属・ミスリルから作られた鎧。金属製の鎧よりはるかに硬く、冒険の序盤では最強の防具。

防御力 22

たびだちのふく

盾

クラヴァット専用の防具。体の前でしっかりと構えることにより、敵の物理攻撃を受け止める。

おてせいのたて

旅立ちの日へ向け、母親が木や皮で作ってくれた盾。軽くて扱いやすい。クラヴァットの初期装備。

防御力 7

アイアンシールド

鉄を板状にし、幾重にも重ね合わせた盾。値段も手ごろなので、1年目の冒険におすすめだ。

防御力 10

ミスリルシールド

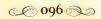
魔法の金属・ミスリルを加工した盾。素材のミスリルが非常に高価なので、入手はしづらい。

防御力 15

おてせいのたて

はじめてのこて

小手

**リルティ専用の防具。
手首全体をガードしつつ、
指の動きを阻害しないよう
工夫されている。**

はじめてのこて

激しい戦闘に耐えられるように、革や厚手の生地で作った小手。リルティの初期装備。

防御力 5

ブロンズウォール

手首をしっかりと守るため、青銅を用いた小手。加工しやすい青銅が素材なので安価で作れる。

防御力 8

アイアンウォール

鉄製の小手。高い強度を保つため、何度も熱して叩いたり、焼き入れをした鉄を使用している。

防御力 12

ミスリルウォール

魔法の金属・ミスリルから作られた小手。非常に軽い上頑丈にできているので使い勝手が良い。

防御力 15

ベルト

**セルキー専用の防具。
身軽なまま鎧の繋ぎ目を補う
役目を持つ。**

おふるのベルト

おふるのベルト

村のキャラバン隊が、以前使用していたベルト。かなり使い込まれている。セルキーの初期装備。

防御力 5

ブロンズベルト

青銅をいくつかの板状にし、繋ぎ合わせてベルトにしたもの。青銅なので腐食もしにくい。

防御力 8

アイアンベルト

鉄を熱処理し加工したベルト。鉄製なので、非常に頑丈な作りとなっている。序盤では頼もしい防具。

防御力 12

ミスリルベルト

魔法の金属・ミスリルを加工して作ったベルト。鉄製のものより硬くて軽い。美しい光沢も特徴だ。

防御力 15

かぶと

**ユークの専用防具。
魔力の源となる頭部を覆って
ガードする。**

ノーマルメット

ノーマルメット

ユークが日常的に被っているかぶと。戦闘用ではないので、防御力は低め。ユークの初期装備。

防御力 5

ブロンズメット

青銅製のかぶと。ユーク独特の頭部にフィットするように、特注の鋳型を使用して作成している。

防御力 8

アイアンメット

鉄を加工して作られたかぶと。非常に丈夫な上、価格もお手ごろ。序盤であればこれで十分だ。

防御力 12

ミスリルバイザー

額のひさし部分に魔法の金属・ミスリル使用しているかぶと。軽くて丈夫だが高価なのがタマにキズ。

防御力 15

素材 MATERIAL

武器や防具などの元になる原料

武器や防具を鍛冶屋で合成してもらうには、レシピに書かれた素材が必須。中には非常に高価な素材もあるので、集めるのも一苦労しそうだ。

どう

どう
買値 300　売値 75

鉱石を製錬して、加工しやすくした青銅の塊。ブロンズシリーズの武器・防具の素材になる。

てつ
買値 500　売値 125

鉱石を製錬して、加工しやすくした鉄の塊。アイアンシリーズの武器・防具の素材になる。

ミスリル
買値 5000　売値 1250

鉱石を製錬して、加工しやすくしたミスリルの塊。ミスリルシリーズの武器・防具の素材になる。

こんごうせき
買値 250　売値 62

いわゆるダイヤモンドのこと。非常に硬い鉱石なので、武器の素材として使われることが多い。

きん
買値 ――　売値 125

装備品を加工しやすいように固めた金塊。アクセサリーを合成する場合の素材として使われる。

ぎん
買値 ――　売値 125

加工用に固めた銀の塊。アクセサリーを合成する場合の素材として、のちのち必要になる。

どうのかけら
買値 100　売値 25

小さな銅の破片。成分的には「どう」と変わらないが、こちらはアクセサリーを合成する場合に使用。

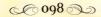
てつのかけら
買値 100　売値 25

小さな鉄の破片。成分的には「てつ」と変わらないが、こちらはアクセサリーを合成する場合に使用。

ガラスだま
買値 ――　売値 25

透明感溢れる球状のガラス。美しい輝きを放つが、非常に割れやすい。アクセサリーの素材になる。

てつのかけら

レシピ RECIPE

武器や防具などの製法を記した書物

装備品を作る場合に、素材と併せて必要なのがレシピ。鍛冶屋に持っていくと、作れる装備品・装備できる種族・必要な素材・制作費がわかる。

みならいのぶき
買値 ── 売値 25 制作費 100
アイアンソード・パルチザン・ウェイブハンマー・ハードスマッシュ、の作り方が記されているレシピ。

せんしのぶき
買値 300 売値 75 制作費 300
セーフブレイド・ソニックランス・ルーンハンマー・ダブルシュートの作り方が記されているレシピ。

どうのよろい
買値 ── 売値 20 制作費 100
ブロンズアーマーの作り方が記された全種族共通レシピ。

てつのよろい
買値 150 売値 37 制作費 200
アイアンアーマーの作り方が記された全種族共通レシピ。

ミスリルのよろい
買値 300 売値 75 制作費 500
ミスリルアーマーの作り方が記された全種族共通レシピ。

てつのたて
買値 ── 売値 25 制作費 150
アイアンシールドの作り方が記されたクラヴァット専用レシピ。

ミスリルのたて
買値 250 売値 62 制作費 400
ミスリルシールドの作り方が記されたクラヴァット専用レシピ。

どうのこて
買値 ── 売値 15 制作費 80
ブロンズウォールの作り方が記されたリルティ専用レシピ。

てつのこて
買値 100 売値 25 制作費 150
アイアンウォールの作り方が記されたリルティ専用レシピ。

ミスリルのこて
買値 250 売値 62 制作費 400
ミスリルウォールの作り方が記されたリルティ専用レシピ。

せんしのぶき

どうのかぶと
買値 ── 売値 15 制作費 80
ブロンズメットの作り方が記されたユーク専用レシピ。

てつのかぶと
買値 100 売値 25 制作費 150
アイアンメットの作り方が記されたユーク専用レシピ。

ミスリルのかぶと
買値 250 売値 62 制作費 400
ミスリルバイザーの作り方が記されたユーク専用レシピ。

どうのベルト
買値 ── 売値 15 制作費 80
ブロンズベルトの作り方が記されたセルキー専用レシピ。

てつのベルト
買値 100 売値 25 制作費 150
アイアンベルトの作り方が記されたセルキー専用レシピ。

ミスリルのベルト
買値 250 売値 62 制作費 400
ミスリルベルトの作り方が記されたセルキー専用レシピ。

たべもの FOODS

いろいろな効果がある食料品

HP回復と同時に、一時的な能力アップの効果があるたべもの。好きなたべもの（好物度が高い）ほどHPの回復量は大だ。

しましまリンゴ

しましまリンゴ

買値 ―― 売値 10

しま模様の外皮が特徴的なリンゴ。食べるとHPが回復し、一定時間「まほう」がアップする。

すずなりチェリー

買値 ―― 売値 10

実が触れると涼しげな音のするチェリー。食べるとHPが回復し、一定時間「まほう」がアップする。

にじいろブドウ

買値 ―― 売値 10

非常に美しい七色のブドウ。食べるとHPが回復し、一定時間「まほう」がアップする。

ほしがたにんじん

買値 ―― 売値 10

星のように表面がギザギザのニンジン。食べるとHPが回復し、一定時間「ぼうぎょ」がアップする。

ひょうたんいも

買値 ―― 売値 10

ひょうたんのようにくびれがあるイモ。食べるとHPが回復し、一定時間「ぼうぎょ」がアップする。

まんまるコーン

買値 ―― 売値 10

粒が非常に大きいとうもろこし。食べるとHPが回復し、一定時間「ぼうぎょ」がアップする。

ニク

買値 40 売値 10

高タンパクで栄養満点の肉。食べるとHPが回復し、一定時間「こうげき」がアップする。

ニク

さかな

さかな

買値 40 売値 10

川で釣れる一般的な淡水魚。食べるとHPが回復し、一定時間「こうげき」がアップする。

「フェニックスのお」でレイズの代用！

戦闘不能のキャラクターを復活できる便利なアイテム「フェニックスのお」。実はレイズの代わりとして、ほかの魔法と掛け合わせると「マジックパイル（P.79）」を発動できるのだ。出し方も発動のタイミングもまったく同じ。ただし、消費アイテムの1つなので、一度使用するとなくなってしまう。

回復アイテム RECOVER ITEM

体力回復や蘇生を行う消耗品

HP回復や死亡した仲間を復活できる便利なアイテム類。特に「フェニックスのお」はできればコマンドに常備しておきたい。

フェニックスのお

フェニックスのお

買値 ―― 売値 25

聖なる不死鳥の尾。戦闘不能の仲間を復活できる。コマンドに入れておけば、死亡時に自動復活する。

ミルク

買値 20 売値 5

栄養豊かな上、風味も非常にまろやかな牛乳。飲むとハート１つ分のHPが回復する。

ミネ

買値 20 売値 5

少々クセがあるが、硬度の高いミネラル豊富な湧き水。飲むとハート１つ分のHPが回復する。

ふしぎなえきたい

買値 ―― 売値 5

魔法の秘薬。飲むとユークはハート２つ分、ほかの種族はハート１つ分のHPが回復する。

たね SEED

いろいろな作物が実る種

種は持っているだけでは、何の役にも立たない。しかし、手紙に付けて実家に送ると、いろいろな作物をふるさとの家族が育ててくれるのだ。

やさいのたね

買値 ―― 売値 25

ほしがたにんじん、ひょうたんいも、まんまるコーンのうちの、いずれかの実がなる。

くだもののたね

買値 ―― 売値 25

しましまリンゴ、すずなりチェリー、にじいろブドウのうちの、いずれかの実がなる。

くだもののたね

こむぎのたね

買値 ―― 売値 25

いなかパンがもらえる。親の職業が農家ならこむぎのたばが、こなひき屋ならこむぎこももらえる。

アーティファクト 不思議な力を秘めた謎の物体

ARTIFACT

アーティファクトとは、手にした者に不思議な力を与える神秘的な存在。キャラクターの能力アップに関わる重要なアイテムだ。

タマのすず

ダブルハーケン
効果「こうげき」+1
バイキングが使っていたという両刃の斧の力を宿したもの。

ぎんぶちめがね
効果「ぼうぎょ」+1
敵の動きがよく見える銀製の縁付き眼鏡の力を宿したもの。

グリーンベレー
効果「こうげき」+1
異国の戦士がかぶるというベレー帽の力を宿したもの。

モーグリポケット
効果 コマンドリストが1つ増加
モーグリ一族が伝統的につけているポケットの力を宿したもの。

マンイーター
効果「こうげき」+1
「人食い」という異名を世界に轟かした剣の力を宿したもの。

しゅりけん
効果「こうげき」+1
異国の暗殺者が使用している十字型の飛び道具の力を宿したもの。

アイスブランド
効果「こうげき」+2
斬ったものをすべて凍らせるという剣の力を宿したもの。

タマのすず
効果「まほう」+1
心地よい音がする癒しの力を持った鈴の力を宿したもの。

バックラー
効果「ぼうぎょ」+1
駆け出しの冒険者が使う軽量で扱いやす革製の盾の力を宿したもの。

モーグリポケット

くろずきん
効果「ぼうぎょ」+2
異国の戦士がかぶるという漆黒の帽子の力を宿したもの。

ぎんのうでわ
効果「まほう」+1
丹念に磨き上げられた非常に美しい銀製の腕輪の力を宿したもの。

メイジマッシャー
効果「まほう」+1
「魔導士殺し」の異名を持っている短刀の力を宿したもの。

りゅうのひげ
効果「まほう」+1
伝説の魔物・ドラゴンのひげをモチーフとした槍の力を宿したもの。

アースペンダント
効果 ハートが1つ増加

広大な大地の力が込められた首飾りの力を宿したもの。

フレイムタン
効果「こうげき」+2

斬ったものをすべて焼き尽くすという剣の力を宿したもの。

イカサマダイス
効果「こうげき」+2

冒険者の勝負運を高めるために作られたお守りの力を宿したもの。

ルーンのベル
効果「まほう」+3

不思議な力を持っているルーン文字が刻まれた鐘の力を宿したもの。

けんじゃのつえ
効果「まほう」+3

伝説の賢者が使っていたという聖なる杖の力を宿したもの。

クリスナイフ
効果「まほう」+3

非常にきれいな装飾が施された短刀の力を宿したもの。

魔石 MAGIC STONE

魔力を持つ6種類の石

魔石には魔法の力が封印されている。使うとこの封印が解かれ、込められた力が発動される。なお、効果の大小は「まほう」のステータスに依存する。

ファイア
紅蓮の炎の力が封印された魔石。コマンドに入れて使えば、ファイアの魔法が発動される。

ブリザド
凍てつく氷の力が封印された魔石。コマンドに入れて使えば、ブリザドの魔法が発動される。

サンダー
天を裂く雷の力が封印された魔石。コマンドに入れて使えば、サンダーの魔法が発動される。

ケアル
清廉なる癒しの力が封印された魔石。コマンドに入れて使えば、ケアルの魔法が発動される。

レイズ
聖なる光の復活・再生の力が封印された魔石。コマンドに入れて使えば、レイズの魔法が発動される。

クリア
純白の浄化の力が封印された魔石。コマンドに入れて使えば、クリアの魔法が発動される。

魔法入門 for Beginners

魔石を単独で使っているだけでは、持っている力を100%出しているとはいえない。パーティで協力し合い「マジックパイル」や「魔法剣」などの連係攻撃を使いこなしてこそ、本来の真価を発揮するのだ。

◆[魔石だけを使う「魔法」と魔石+武器を使う「魔法剣」]◆

魔法
MAGIC

6種類の魔石を使って放つ

シングルモードは魔石の組み合わせで、
マルチモードは魔法の掛け合わせと
発動のタイミングで、多彩な魔法を唱えられる。

【魔法の基本特性を理解しておこう!】

魔法を使いこなすために知っておきたい基本特性が右の3つだ。特に3番目の組み合わせによる威力や効果の変化は非常に重要となってくる。

❶手に入れた魔石はそのダンジョンのみ使用可能
❷魔法の効果は種族やステータスによって変化する
❸魔法同士を組み合わせることで効果や威力が変化

【掛け合わせや組み合わせで強力な「マジックパイル」に】

マルチモードは、魔法の掛け合わせと発動のタイミングで、シングルモードは、魔石の組み合わせで、「マジックパイル」の効果や威力が変化する。2つの出し方の違いをしっかりと覚えよう。なお、シングルモードで使用するモグとの「マジックパイル」についてはP.81を参照してほしい。

シングルモード

コマンドリストに合体させたい魔石を並べると自動作成される。あとは作成されたコマンドを使うだけで発動だ。

マルチモード

ターゲットリングを目標に2つ以上重ねて、同時または少しタイミングをずらしてボタンを放す。

── 魔法が一番得意なのは誰? ──

魔法の威力は「まほう」の高さに比例するが、ターゲットリングが出るまでの時間と射程範囲は種族ごとに違う。最も短時間なのがユーク。続いてクラヴァット、セルキー、リルティとなる。また、射程に関しても一番広いのがユークだ。次にクラヴァットが続き、最も狭いのがリルティとセルキー。やはりユークは魔法が得意な種族とあって両方ともトップ。ただし、唱える魔法によっても時間、射程範囲が違ってくる。

【魔法の掛け合わせ（魔石の組み合わせ）で得られる効果】

下の表は2つの魔法を掛け合わせた場合のリストとなっている。黒で表記しているものは同時、赤で表記しているのものはずらしで発動する合体魔法だ。また、「スロウ」はレイズを先に放ち、ファイア・ブリザド・サンダーを後に唱えると発動する。なお、同じ攻撃魔法同士の合体魔法（ファイラ・ファイガなど）を３人以上で行うと、魔法名の後ろに「＋１」といった数字が付き、威力が増したり効果範囲が広がる。

◇マジックパイルリスト（基本魔法×2種類）◇

	◆ファイア	◆ブリザド	◆サンダー	◆ケアル	◆レイズ	◆クリア
◆ファイア	ファイラ／ファイガ	グラビデ	グラビデ	——	ホーリー／スロウ	——
◆ブリザド	グラビデ	ブリザラ／ブリザガ	グラビデ	——	ホーリー／スロウ	——
◆サンダー	グラビデ	グラビデ	サンダラ／サンダガ	——	ホーリー／スロウ	——
◆ケアル	——	——	——	ケアルガ	——	——
◆レイズ	ホーリー／スロウ	ホーリー／スロウ	ホーリー／スロウ	——	アレイズ	——
◆クリア	——	——	——	——	——	クリアガ

※シングルモードの場合、「スロウ」はレイズ、基本攻撃魔法の順番、「ホーリー」は基本攻撃魔法、レイズの順番で作成できる。また、ケアルガ、クリアガ、アレイズは作成できない。

魔法剣
MAGIC ATTACK

魔法効果を持った物理攻撃を繰り出す

魔法と必殺技を掛け合わせて放つ「魔法剣」。
炎・氷・雷の属性を武器に宿らせて
敵に強烈なダメージを与える物理攻撃だ。

【魔法と必殺技をタイミング良く合わせて魔法剣を発動】

魔法と必殺技を出すタイミングを“ずらす”ことが「魔法剣」を発動する上でのポイント。どんな武器（必殺技）を使用していても、出し方はまったく一緒だ。決して難しくないので、以下の手順を参考に「魔法剣」をマスターしよう。なおシングルモードについてはP.110を参照してほしい。

◇魔法剣の出し方◇

❶攻撃魔法を発動

魔法（ファイア・ブリザド・サンダーのいずれか）と必殺技のリングを敵に合わせてからボタンを放す。

❷少し遅れて必殺技を発動

少し遅れて必殺技を出す。目安は、魔法を唱えたキャラクターのポジションマークが、濃く表示されている間。

❸魔法剣が炸裂！

成功すると必殺技が魔法の力をいったん吸収してから敵に炸裂する。タイミングをつかむまで練習しよう。

魔法 MAGIC

6種類の基本魔法と強力な合体魔法

魔法には、魔石単体で発動する基本魔法と、「マジックパイル」によって威力、効果、範囲が格段に向上する合体魔法の2種類がある。

基本魔法

ファイア

攻撃
補助
回復

高熱の炎で敵を焼き尽くす火炎魔法

炎で敵を焼き尽くす攻撃魔法。追加効果として状態変化・火炎（P.82）を引き起こす。炎をまとうと防御力が低下し、その熱さのため移動速度も若干速くなる。ただし、モンスターに火炎耐性があると効果はない。また、ファイア同士を掛け合わせると、威力が高くなり、効果範囲が広がる合体魔法・ファイラやファイガを発動できる。

効果 範囲内の敵にダメージ／敵の防御力低下／敵の移動速度上昇

ファイア

威力 ★ 効果範囲 ★

魔石を単体で使うと発動する魔法。効果範囲は敵2体になんとか同時にかけられる程度で威力も低め。

ファイラ

威力 ★ 効果範囲 ★★

威力はファイアとほぼ同じだが、効果範囲は約2倍もある。2人でファイアを同時に放つと発動する。

ファイガ

威力 ★★ 効果範囲 ★★★★

ファイアの約2倍の威力があり、範囲はファイラの倍以上。タイミングを大きくずらすと発動できる。

攻撃魔法とつぼでワナを作成！

つぼを割ると中身の油や水が地面に広がる。その場所に油ならばファイアを、水ならばサンダーかブリザドをかけるとワナを作成できるのだ。ワナの中に入った相手はダメージを少しだけ受け、状態変化・火炎、氷結、気絶になる。ただし、敵味方問わず引っかかるので、くれぐれも仲間を巻き込まないようにしよう。なお、一定時間たつとワナは自然消滅する。

◀ワナに誘い込んで、うまく敵をハメよう。

3種類のワナ

あぶらトラップ

ファイア×あぶらつぼ

あぶらつぼとファイアで作成可能。引っかかった相手は状態変化・火炎になる。

みずトラップA

ブリザド×みずつぼ

みずつぼとブリザドで作成可能。引っかかった相手は状態変化・氷結になる。

みずトラップB

サンダー×みずつぼ

みずつぼとサンダーで作成可能。引っかかった相手は状態変化・気絶になる。

基本魔法

ブリザド

攻撃
補助
回復

強烈な冷気で敵を凍らせる氷結魔法

冷気で凍らせダメージを与える攻撃魔法。追加効果として敵は状態変化・氷結（P.82）になり、凍って行動不能に陥る。敵が凍ったらすかさず攻撃。武器で割れば大ダメージを与えられるのだ。ただし、相手に氷結耐性があり、効き目がない場合もある。また、ブリザド同士で、合体魔法・ブリザラ、ブリザガを発動できる。

効果 範囲内の敵にダメージ／敵を行動不能にする

ブリザド

威力 ★　効果範囲 ★

魔石を単体で使用すると発動する。効果範囲は狭くファイアと同じ程度。威力もそれほど高くない。

ブリザラ

威力 ★　効果範囲 ★★

威力はブリザドとほぼ同じだが、効果範囲は約2倍。同時のタイミングで放つと発動できる。

ブリザガ

威力 ★★　効果範囲 ★★★★

ブリザドの約2倍の威力があり、範囲は倍以上。「マジックパイル」で大きくずらすと発動できる。

基本魔法

サンダー

攻撃
補助
回復

激しい雷で敵を痺れさせる電撃魔法

サンダーは雷で痺れさせダメージを与える攻撃魔法だ。追加効果として敵を状態変化・気絶（P.87）にさせ、行動不能にできる。痺れた相手はダメージを与える絶好のチャンス。ただし、気絶耐性を持っていて通用しない場合もある。また、サンダー同士の掛け合わせで、サンダラ、サンダガといった強力な合体魔法を発動可能だ。

効果 範囲内の敵にダメージ／敵を行動不能にする

サンダー

威力 ★　効果範囲 ★

魔石を単体で使用すると発動できる魔法。効果範囲はファイアと同程度で狭い。ダメージも低めだ。

サンダラ

威力 ★　効果範囲 ★★

サンダーの威力とほぼ同じだが、範囲は約2倍に広がる。2人でサンダーを同時に放つと発動可能だ。

サンダガ

威力 ★★　効果範囲 ★★★★

サンダーの約2倍の威力を誇る。効果範囲もサンダラの倍以上。タイミングを大きくずらすと発動できる。

基本魔法

ケアル

攻撃
補助
回復

ケアルの魔法を唱えると、癒しの光とともに効果範囲内にいる味方全員のHPが完全回復する。また、ケアル同士を掛け合わせることで、広範囲に効果がある合体魔法・ケアルガを発動できるのだ。なお、ケアルガはマルチモードのみで、シングルモードでは発動できない。

味方のHPを回復する治癒魔法

効果 範囲内の味方のHPを完全回復

ケアル

効果 ★★★★★ 効果範囲 ★

「まほう」の高さに関係なく味方のHPを完全回復する。効果時間中に癒しの光に触るだけでも効果あり。

ケアルガ

威力 ★★★★★ 効果範囲 ★★★★

癒しの光が降り注ぎHPが完全回復する。効果範囲はクリスタルケージが瘴気を払っているエリアよりも広い。

基本魔法

レイズ

効果 ★★★ 効果範囲 ★

攻撃
補助
回復

聖なる光で味方を復活させる蘇生魔法

レイズは聖なる光で仲間を復活させる魔法。戦闘不能の味方にかけるとハート４つ分まで回復して蘇生する。ケアル同様に効果範囲内にいる味方全員に効果があるので、一度に複数の仲間をよみがえらせることも可能だ。また、ほかの基本魔法より、ターゲットリングが出現するまでの時間が短いという特徴を持っている。

効果 範囲内の味方をハート4つ分まで回復した状態で復活させる

基本魔法

クリア

攻撃
補助
回復

クリアは味方の状態変化（行動不能以外）を回復できる魔法。ケアルと同じように効果範囲内にいる味方を一度に回復可能だ。また、クリア同士を掛け合わせると広範囲に効果を及ぼす合体魔法・クリアガを発動できる。なお、クリアガはシングルモードでは作り出せない。

味方の状態変化を治す回復魔法

効果 範囲内の味方の状態変化を治す

クリア

効果 状態変化回復 効果範囲 ★

地面から現れる浄化の光で状態変化を回復する。ケアル同様に効果時間中に光に触れるだけでも効果がある。

クリアガ

威力 状態変化回復 効果範囲 ★★★★

浄化の光で味方の状態変化を回復する。効果範囲はクリアの数倍あり、ファイガやケアルガと同程度の広さ。

合体魔法
グラビデ

威力★ 効果範囲★

攻撃 補助 回復

組み合わせ
ファイア×ブリザド
ファイア×サンダー
ブリザド×サンダー

空間の重力を変化させる攻撃魔法。

重力を変化させ敵にダメージを与える合体魔法。ファイア・ブリザド・サンダーのいずれか2種類を掛け合わせ、同時に放つと発動できる。ただダメージを与えるだけでなく、飛んでいる敵を地面に叩き落とし、ダメージを与えやすくなるというのが最大の特徴だ。なお、相手に与えるダメージは耐性によって大きく変化する。

効果 範囲内の敵にダメージ／飛んでいる敵を地面に落とす

合体魔法
ホーリー

威力★ 効果範囲★

攻撃 補助 回復

組み合わせ
レイズ×ファイア
レイズ×ブリザド
レイズ×サンダー

邪悪な者をうち払う聖属性の攻撃魔法

ホーリーは聖なる光で攻撃する魔法。レイズとファイア・ブリザド・サンダーのいずれかのうち１つと掛け合わせ、同時に放つと発動できる。最も効果があるのは、冒険の中盤以降に出現するアンデット系のモンスターだ。実体のない敵にホーリーを唱えると、姿をはっきり映し出すことができ、ダメージを与えやすくなる。

効果 範囲内の敵にダメージ／アンデット系の敵の姿を映し出す

合体魔法
スロウ

威力★ 効果範囲★

攻撃
補助 回復

組み合わせ
レイズ×ファイア
レイズ×ブリザド
レイズ×サンダー

相手の動きを遅くする補助魔法

スロウがかかったモンスターは、移動速度や魔法の詠唱時間など、すべての行動が遅くなる。補助的な魔法ではあるが、戦局を一気に変えられる重要な魔法だ。組み合わせはホーリーと同じレイズと３系統の攻撃魔法。ただしこちらはレイズを始めに唱え、そのあと少しずらして３つのいずれかの魔法を唱えるのが条件となる。

効果 敵の動きを遅くする

合体魔法
アレイズ

威力★★★★★ 効果範囲★

攻撃 補助
回復

組み合わせ
レイズ×レイズ

完全復活させる究極の蘇生魔法

アレイズはまばゆい光で味方を完全復活させる究極の蘇生魔法だ。レイズはよみがえってもハート４つ分しか回復しないのに対し、こちらはHPが完全回復する。出し方はレイズ同士を少しずらしたタイミングで放てばOKだ。なおシングルモードでは、アレイズを作り出すことはできない。

効果 範囲内の味方をHPの最大値まで回復させて復活させる

魔法剣 MAGIC ATTACK

魔法属性を持つ必殺技

3系統の基本攻撃魔法の属性を持った物理攻撃が「魔法剣」だ。魔法を始めに唱え、タイミングを少しずらして必殺技を放つと発動できる。

魔法剣
ファイア剣

攻撃 補助 回復

組み合わせ ファイア×必殺技

火炎属性を持つ物理攻撃

ファイアと必殺技を「マジックパイル」で掛け合わせると発動できるのがファイア剣だ。武器に炎をまとわせながら、モンスターにダメージを与え、状態変化・火炎を引き起こす。防御力がダウンした相手をそのまま追撃しよう。

効果 ダメージを与える／敵の防御力低下／敵の移動速度上昇

魔法剣
ブリザド剣

威力★ 効果範囲★

攻撃 補助 回復

組み合わせ ブリザド×必殺技

氷結属性を持つ物理攻撃

ブリザド剣は必殺技に氷結の効果を持たせて、相手にダメージを与える物理攻撃。ヒットした敵は状態変化・氷結になり凍ってしまう。凍った相手を武器で攻撃すると大ダメージを与えることができるのだ。一気にとどめを刺そう。

効果 ダメージを与える／行動不能にする

魔法剣
サンダー剣

威力★ 効果範囲★

攻撃 補助 回復

組み合わせ サンダー×必殺技

雷属性を持つ物理攻撃

蒼く光る稲妻を剣にまとわせながら攻撃するのがサンダー剣だ。ヒットした敵は状態変化・気絶となり、身体が痺れて身動きができなくなる。面倒な敵を足止めする意味でサンダー剣を発動するのも、使い方の1つといえる。

効果 ダメージを与える／行動不能にする

SINGLE シングルモード

コマンドリストで「魔法剣」を作成する

シングルモードで「魔法剣」を使用したい場合は、あらかじめコマンドリストで作成しておく必要がある。やり方は簡単で、魔石（ファイア・ブリザド・サンダー）、武器の順番に並べてセットするだけ。すると自動作成され、「魔法剣」がコマンドとして使用可能になる。こちらはマルチモードのような仲間とタイミングを合わせる、といった手順を踏まない分使い勝手が良い。

◀状態変化を引き起こして一気に攻めよう。

キャラバンの交流記

このゲームの魅力のひとつ、マルチプレイの楽しさについて、様々なエピソードを描くショートストーリーや誌上実況中継、プレイスタイルの自己診断といった3つのアプローチから紹介している。

珍キャラバンと好キャラバン

キャラバンの数だけ、物語は存在する――。
ここでは、とあるキャラバンの冒険をちょっとだけ覗いてみよう。
個性的な4人は、はたしてどんな冒険を繰り広げることやら……。

― パーティ紹介 ―

キアラン
【クラヴァット♂】
真面目で冷静沈着な性格。このパーティの頼れるリーダーである。

ル・ジェ
【セルキー♀】
自分勝手で高飛車な性格。常に、楽をしたいと思っている。

イーリアス
【ユーク♀】
寡黙で何を考えているのかよくわからないタイプ。たまに大ボケも……。

チャド
【リルティ♂】
熱血漢で仲間思いだが、ちょっとマヌケな一面も。思いこんだら一直線。

予想外の展開に大あわて！ のハプニング集

危険なダンジョン内では、各人の一挙一動がパーティ全体の命運を大きく左右する。たった1人の何気ない行動から、思わぬハプニングが巻き起こることも――。

珍キャラバン Episode 01
どっちの味方？

ランタンの光のみを頼りに進む、薄暗いカトゥリゲス鉱山――。激しい戦いの中で仲間は次々と倒れ、気付くとパーティはキアラン1人になっていた。しかも、悪いことにキアランはレイズを持っておらず、唯一の光明は、コマンドリストに装備された残り1つの「フェニックスのお」のみ。

そんな緊迫した状況の中、戦闘不能で何もできない仲間たちは、キアランの奮闘を見守りつつ、盛んに声援を贈っている。

「キアラン、がんばれ！」

そんな仲間の応援に背中を押されるように、キアランは力強くダンジョン奥深くへと進む。これぞ麗しきパーティ愛！

しかし、そんな状況も長くは続かなかった。戦闘不能になった3人が、見守るだけの状態に飽きてきたのだ。チャドが「てをふる」で遊び始めれ

ば、ル・ジェとイーリアスは追いかけっこを始める始末。そして……。

「オークがんばれー！」

ル・ジェのあんまりな一言をきっかけに、なぜか敵への応援の大合唱が始まってしまったのだ。こうなると、もういけない。孤軍奮闘していたキアランは、この大合唱にうろたえ、なんてことはない敵の攻撃を受けて力尽きてしまった――。

すると、てんでバラバラに勝手な行動をしていた3人が、弾かれたようにいっせいに駆け出した。そして次の瞬間、力尽きたキアランと、その周囲で押し合いへし合いする3人に聖なる光が降り注ぎ――見事に全員が復活！

そう、「フェニックスのお」の効果範囲は意外に広いため、効果が発動する瞬間に近くにいれば、まわりの人も一緒に復活できるのだ。

見事なチームワーク（？）で戦闘不能を脱した3人は、手をたたいて喜び合う。だが、3人はキアランが涙目になっていることに気づいた――。

「さ、さっきのキアラン、ちょっとかっこよかったよね」

「うんうん、かっこよかった、かっこよかった！　さすがだね」

「1人でここまで来るなんてすごいです！　プロみたいです（？）」

キアランは単純な好青年である。ほめられてあっさりと気を取り直したらしく、調子はずれの口笛を吹きはじめた。それを見て、ほかの3人も一安心。そして、4人は大きなかけ声と共に鉱山の奥へと歩き出す――。案外、この4人組は、なかなか相性のいいパーティなのかもしれない。

珍キャラバン Episode 02
小さな親切？

　木漏れ日が射す、白昼のリバーベル街道をのんびりと進んでいた一行。陽気に誘われて、チャドが思わず大あくび――そのとき、木陰からゴブリンが現れた！　不意を突かれ、ル・ジェとイーリアスは一目散に逃げ出してしまう。つられて、チャドまで逃げ出してしまった。

　そんな中、キアランは冷静にゴブリンの攻撃をかわすと、すかさずファイアを詠唱し始める――。そこに、いったんは逃げ出したチャドが戻ってきて、仲間を助けるべく、魔法を唱え始めた。

「キアラン、手伝うぜ！」

　そんなチャドの姿を見て、キアランの顔色が変わった。あの魔法はたしか――

「ちょ、ちょっと待ってチャド！」

　次の瞬間、あたりに轟音が鳴り響き、すさまじい重力の壁がゴブリンを押し潰……さなかった。発動したのは、合体魔法グラビデ。グラビデは空中の敵に有効な攻撃魔法で、地上にいる敵には大したダメージを与えられない。キアランのファイアに、チャドがブリザドを重ねたため、2人の攻撃魔法が合体して、この場面では効果の低いグラビデに変化してしまったのだ。

　命拾いしたゴブリンは、ニヤリと笑みを浮かべてキアランににじり寄るが――そこまでだった。戦闘に復帰したイーリアスのファイアで、今度こそ炎上したゴブリンは、ゆっくりとその場に崩れ落ちた。

　戦闘終了後、ばつが悪そうに謝るチャドを、本人に悪気はないんだから――と慰めるキアランたちの姿があった。友情溢れる美しい光景である。しかし、実はこのとき、チャドを慰める3人の脳裏に浮かんだ言葉は、“小さな親切、大きなお世話”。3人は小さくウインクすると、うやうやしくチャドにケージを差し出すのであった。

珍キャラバン Episode 03
こっちじゃない？

イーリアスには、欲しいものがあった。感情をあまり表に出さないタイプなので、仲間たちは気付いていなかったかもしれない。だが、彼女には、ある野望（？）があった。それは――アーティファクトの「モーグリポケット」を手に入れること！　スロットが増えれば魔法のバリエーションも広がる。そして、いつか立派な魔導士になるの！

しかし、欲しいアーティファクトを手に入れるためには、ボーナス条件「アイテムをたくさんひろう」を満たさなくてはならない。万事において控えめな彼女にとって、みんなを差しおいてアイテムを拾うのは簡単ではなかった。でも――「モーグリポケット」を手に入れるためには、やるしかない。彼女は、ひそかに闘志を燃やした。

だが、その性格はすぐには変えられなかった。ほかの人に宝箱を開けられることも多く、なかなかアイテムを拾えない。そこで、彼女は狙いをドロップアイテムに切り替えた。誰より早く敵を倒して、アイテムを拾う――そうよ、これだわ！

そこに、ちょうどオーガが現れた。相手に攻撃する余裕すら与えず、ブリザドで凍り漬けにする。そして、すかさずアイテムの落下位置に回り込み、見事にアイテムをゲット。やったわ！

「イーリアス、ありがとう。それこっち持ってきてね」

ん？　キアランの声に、手に入れたものを見ると、それは――カギだった。今の敵はカギの番人だったようだ。あわてて横を見ると、カギと一緒に敵が落としたまんまるコーンを、「ラッキー」とばかりに拾うル・ジェの姿が――。

力なく台座にカギをセットしながら、イーリアスは小さくため息をついた。彼女が「モーグリポケット」を手に入れるのは、まだ先の話のようだ。

珍キャラバン Episode 04
なんか違うぞ!?

ティパの村を発ち、初めてリバーベル街道に足を踏み入れたときのお話——。初めての探索にドキドキしながらも、4人は慎重に進んでいき、気が付けば、かなり奥深いところまで達していた。想像していたより楽に進めたことで、パーティ内には少し楽観的な空気が漂っていたのだが……。

もちろん、そんなに甘くはなかった。草むらの中から2体のゴブリンが出現。さらに、その背後から巨大な黒い影が現れた——ゴブリンチーフだ！　この3体を相手にするのは、さすがにきつい。ル・ジェは早くも逃げ腰だ。

それでもキアランは仲間を鼓舞して必死に戦うが、ゴブリンたちの狡猾なコンビネーションの前に、有効な攻撃を与えられない。逆に、こちらの体力はじわじわと減っていく——。
「だめだ、逃げよう。チャド、ケージを頼む！」
「わかった！」

チャドは、ゴブリンの攻撃を避けつつ、地面に置いてあったケージを大急ぎでつかんだ。持った瞬間、軽い違和感を感じたが、今はそんなことを気にしている場合ではない。ところが——
「チャド！　それ違うよ！」

ル・ジェの悲鳴にも似た叫びが聞こえて、チャドが頭上を見ると——抱え上げたのは、みずつぼだった！　色が似ていて間違えたのだ。肝心のケージは、少し離れた地面に置かれたまま——。

思わず固まってしまったチャドに替わって、イーリアスが電光石火のごとくケージを拾い、ル・ジェがチャドの手を取って走り出す。パーティは、何とかその場から逃げ出すことに成功した。

——この一件以降、彼らのルールブックに「みずつぼの近くにケージを置かないこと」という一文が付け加えられたことは言うまでもない。

珍キャラバン Episode 05
不機嫌な彼女

その日、ル・ジェは朝から機嫌が悪かった。朝食のしましまリンゴがあまりおいしくなかった上に、何ということだろう――大好物のミネがよく冷えてなかったのだ！　とにかく、彼女の機嫌は最悪だった。

そんな中、一行はキノコの森へ。ル・ジェは相変わらず不機嫌なまま、パーティの後方をつまらなそうに歩いていた。しかし、間の悪いことに、敵の攻撃を受けてお気に入りの「おふるのベルト」に傷を付けられてしまう――。そして、彼女はついに爆発した。

「もう、なんなの今日は！　あたし勝手にするから！」

そう宣言すると、仲間たちに八つ当たりを始めたのだ。すなわち――アイテムや魔石を片っぱしから独り占めし、いらないものは壊してしまう。ケアルを手に入れても自分にしか使わず、仲間が傷ついても

「ケアルかけて欲しい？　じゃあ1回50ギルね」

と、商売を始める始末。完全に女王様モードだ。

しかし、ほかの仲間たちはそんな扱いにもじっと耐えるのみ。彼女のご乱心が嵐のようなもので、時間がたてば治まることを知っていたからだ。それに、危険なダンジョン内で仲間割れなどしていては敵の思うつぼである。

しばらくして、ル・ジェは我に返った。あれ？　あたし何してたんだろ……。気が付けば、両手には持ちきれないほどのアイテム。そして、疲れ切った表情で彼女を見つめる仲間たち――。

「あ…あたしまたやっちゃった？　ごめんごめん！」

――その日の夕食時。ル・ジェはお詫びの印に、全員にミネをご馳走するはめになった。もちろん、とびっきり冷えたやつを！

珍キャラバン Episode 06
「てをふる」のワナ

チャドは「てをふる」のが好きだった。戦闘不能になると、ほかにすることがないからと言ってしまえばそれまでだが、手を振っていると仲間を応援している気持ちになれるからだ。

それは対ジャイアントクラブ戦でのこと。強烈な一撃を食らい、キアランとチャドが戦闘不能になってしまった。すかさずイーリアスがリングを出してレイズを詠唱し始める。

素早くリングに近寄るキアラン。だがチャドは――いつものように手を振っていた。気持ちはリングに向かうが、体はその場に釘付け。手を振っている間は動けないのだ……。

数秒後。復活して勇敢に突っ込んでいくキアランと、その後ろで半透明のまま恥ずかしそうにもじもじするチャドの姿があった――。

珍キャラバン Episode 07
僕はマジシャン

あるとき、キアランは不思議なことに気付いた。アイテムを何個も同じ場所に置くと、地面に置いてからワンテンポ遅れて、一気にアイテムが散らばるのだ。

さっそくパートナーのモグの前で披露してみると、予想以上に大ウケ！　気をよくしたキアランは、マジシャン気取りで何度もこの技を披露した。特に各種魔石でやると美しい。

その日も、「フェニックスのお」を16個も使った大技を披露し、モグも大喜び。満足顔のキアランは、散らばったアイテムを回収しなくちゃと、地面に落ちた「フェニックスのお」に近づいた。だが、拾おうと腰をかがめた瞬間、目の前にたくましい2本の足――。ゴブリンがニヤリと笑った。

目からウロコ！　のファインプレイ集

ここからは、各人の好判断やアイデアでうまくその場を切り抜けた――というお話を紹介しよう。ちょっとした発想の転換が、思わぬ好結果につながることも多いのだ。

好キャラバン Episode 01
ケアルポイントに集合！

冒険を始めたばかりの頃のキアランたちは、ケアルをうまく使いこなせていなかった。体力が残り少なくなると、みんなあわてて動きが落ち着かなくなり、術者がリングを合わせるのも一苦労。うまくリングが合わず、回復に失敗することも多かった。また、体力が少ない人が2人、3人といる場合は何回もケアルをかけていたため、詠唱が間に合わないことさえあったのだ。

そこで、キアランたちはケアルの使い方について話し合うことにした。どうやったら、もっと効率よく回復できるようになるのか――。みんなの話し合いを黙って聞いていたイーリアスが、ポツリとつぶやいた。

「リングを人に合わせるんじゃなくて、人がリングに合わせればいいんじゃないでしょうか？」

その発言に、ほかの3人は膝を打った。そう、あらかじめケアルをかけるポイントを決めておき、術者のかけ声でみんながそこに集まるようにすれば、混乱することなく全員が回復できるのだ。

これ以降、ケアル使用時にミスや混乱が起こることはなくなった。

ケアルポイントにダッシュしたチャドが岩に引っかかり、たまに、ケアルに間に合わないということがある――ということを除いては……。

珍キャラバン Episode 08
わざとじゃないよ

普段は自分勝手なル・ジェが、珍しくクリスタルケージの運び役をしていたときのこと。
「チャド、手伝ってくれない？」
そう声をかけられたチャドは、ル・ジェの背中を押そうと、彼女の背後に回り込んだ。ケージやカギなどを持っている人を後ろから押すと、少しだけ速く歩けるようになるのだ。
両足を踏ん張り、ル・ジェの背中に手を差し出すチャド。だが、その先にあったのは……。
「ちょっと、どこ触ってんのよ！」
──ル・ジェのお尻だった。
「ご、ごめん！」
もちろん、この後のケージの運び役がチャドになったことは言うまでもない。ちっちゃいチャドの、うれしはずかし悲哀体験である。

珍キャラバン Episode 09
まあキレイ！

いつもはおとなしくて目立たないのに、たまにとんでもない大ボケをかますタイプがいる。イーリアスが、まさにそれだった──。
キノコの森を探索中、一行はプチワームに遭遇。イーリアスは、巨大な芋虫のようなその姿が大嫌いだった。体力が減っていたチャドをケアルで回復して、その場から真っ先に逃げ出そうとするが……プチワームがイーリアスめがけて突進！　こ、来ないで！　彼女は、あわてて武器を振り回した……つもりだったが、なぜか全身からまばゆい光が！　そう、リストにケアルをセットしたままだったのだ。
結局、キアランが剣の一閃でプチワームを倒しても、しばらくの間、イーリアスは謎の光るオブジェと化していたという──。

好キャラバン Episode 02
オトリ大作戦

モンスターには、ある特定の仲間を狙ってくる傾向がある——ということにキアランが気付いたのは、ティパの村を旅立ってしばらくしてからだった。例えば、あるモンスターは動いている仲間を狙ってくるし、別のモンスターは一番遠くにいる仲間を狙ってくる——。キアランは、夕食時にこの発見をさっそく仲間たちに伝えた。すると、ル・ジェが言った。

「ってことは、誰かをオトリにすることもできるのかな？」

何気ない一言だったが、名案だった。仲間の1人がわざとモンスターに狙われるような行動を取り、モンスターの注意を引きつけている間に、ほかの仲間たちが攻撃する——いわゆるオトリ作戦だ。だが、誰がそのオトリになるのか——4人はお互いに顔を見合わせた。

「わたくし……やってみます」

名乗り出たのはイーリアスだった。彼女たちユークは、「まもる」で体を半透明にすることができ、その間はいっさい攻撃を受けない。まさに、オトリ役にはうってつけだろう。

翌日、一行はオトリ作戦を試すべく、リバーベル街道へ向かった。そこに現れたのは、ゴブリンチーフ。さっそく、緊張気味のイーリアスが敵の目の前に出る。それを見たゴブリンチーフは、巨大な蛮刀を振り上げて襲いかかる——が、すでに半透明化していたイーリアスには通じない。首をかしげて、再び自慢の蛮刀を振りかぶった瞬間、キアランたちが唱えたサンダラを食らい、ゴブリンチーフの巨体はゆっくりと崩れ落ちた——。

戦闘終了後、4人は歓声をあげてハイタッチを交わし合った。オトリ作戦、大成功である。

好キャラバン Episode 03
マル秘・つぼ置きテク！

チャドは、パーティ随一の“トラップのスペシャリスト”として、これまで数々の敵をワナにはめてきた。あぶらつぼ+ファイアで敵を焼く「あぶらトラップ」、みずつぼ+ブリザド（サンダー）で敵の動きを止める「みずトラップ」——。今では、マップ内のつぼの位置もあらかた覚え、もっとも効果的なタイミングでつぼを割るテクニックまで身に付けていた。

今日の目的地はリバーベル街道。ここは、つぼの数がかなり多く、チャドにとっては仕事（？）のし甲斐のあるダンジョンの1つだ。さっそく、はりきってトラップを仕掛けまくるチャド。2つのあぶらつぼを使った、効果範囲の広い「ダブルあぶらトラップ（命名：チャド）」まで飛び出し、絶好調だ。

しかし、トラップを仕掛けることに気を取られるあまり、チャドはいつしか周囲への注意が薄くなっていた。そして、みずつぼを持ち上げたとき、彼のすぐそばに敵が出現！　今からトラップを仕掛けても間に合わない——かといって、つぼを捨てて逃げるのはもったいない——。

その後、チャドが取った行動は仲間たちを驚かせた。チャドは、つぼを持ったまま瘴気の中に一歩踏み込んだのだ！　そう、こうしてわざとダメージを受けることで、つぼを割らずに置くことができるのである。さすがはトラップのスペシャリスト！

とっさの機転でその場を切り抜けたチャドは、再びつぼを抱え上げると、「準備OK」とばかりに、仲間にウインクする。そんな彼を、キアランたちは「今日のチャドはなんだかかっこいい……」と、まぶしそうに見つめるのだった。

好キャラバン Episode 04

命がけの瘴気ダイバー

渦巻く瘴気の中、キアランはたったひとりでモーグリの巣を目指していた。数歩進むごとに咳こみ、そのたびに体力を奪われていく。頼れるのは、ケアルの魔法とわずかな食べ物のみ。気を抜くと飛びそうになる意識をつなぎ止めながら、キアランは必死に進んでいた——。

事の発端はこうだ。ダンジョン内のモーグリの巣では、誰か1人が巣に入ると、全員が移動できる。通常、パーティは一緒に行動しているため、その中で誰が最初にモーグリの巣にたどりつこうが大差はない。しかし——
「誰か1人で遠くの巣に行ったらどうなるんだろう？」

キアランの一言で、じゃあそれを試してみよう、ということになった。すなわち“地形レーダーのみを頼りに1人でモーグリの巣まで行ってみるツアー”の開催決定だ。栄誉ある——いや、哀れなツアーコンダクターに選ばれたのが、キアランだった。言い出しっぺは損である。

——というわけで、キアランは瘴気の中を歩いているのだった。瘴気内は水中のようなもので、本来は人間が自由に活動できる場所ではない。ちなみに、キアランには小さい頃、近所の川で溺れかけた過去があった。今度は、瘴気の海で溺れるのか——思わず弱気になったとき、地形レーダーにモーグリの巣を確認。キアランは、ケアルを自分にかけると、歯を食いしばって駆けだした。

キアランが巣に到着すると、程なく仲間たちもワープしてきた。1人がモーグリの巣に到達すれば、どんなに遠距離でも全員移動できることが証明されたのだ！　それを知ったキアランは嬉しそうに微笑むと、その場にぶっ倒れた。視界にわずかに入った3人の賞賛の瞳が、少しだけ心地よかった。

好キャラバン Episode 05
見捨てないで！

たった1つのミスから、すべてが台無しになるというのはよくあることだ。ル・ジェが必殺技を空振りしたことをきっかけに、パーティの連携が突然乱れ始め、キアランたちは全滅の危機を迎えていた――。

ル・ジェとチャドはすでに倒れ、キアランとイーリアスの体力も残りわずか――。イーリアスが、こん身の力を振り絞ってファイアを放つが、とどめを刺すには至らず、逆に相手の反撃を受けて力つきてしまう。ついに、パーティはキアラン1人のみとなってしまった。それに対して、敵は2体。しかも、キアランは「フェニックスのお」を持っていない――圧倒的に不利な状況だ。

「キアラン、とりあえずレイズを！」

「あたしもレイズお願い！」

仲間は助けを求めるが、一撃食らえばアウトという状況――レイズ詠唱中に攻撃されて倒れるようなことになれば、全滅となってしまう……。

キアランは何かを決意したかのようにケージをつかむと、敵に背を向けて逃げ出した。戦闘不能の仲間たちはその場に置き去りだ。

「キアラン！　見捨てるのかよ！」

「ちょっと、何考えてんの！」

あわてる仲間たちの抗議にも耳を貸さず、必死に逃走を図るキアラン。しかし、敵もしつこく追いかけてくる。

もはやこれまでと3人が目をつぶった瞬間――キアランたちは静かな広間にいた。敵の姿はない。そう、キアランは隣のエリアに逃げたのだ。敵がエリアを越えて追ってくることはないため、ここまで来れば安心してレイズを使える。レイズの光に包まれながら、改めてリーダーの冷静さと頼もしさを実感する3人だった。

好キャラバン Episode 06
絶妙なキラーパス

　魔石は、コロコロとおもしろいほどよく転がる。敵や宝箱から魔石が出ると、まずチャドあたりがふざけて魔石を蹴り、いつの間にかボール遊びが始まることも多かった。しかし、あるとき、全員でボール遊びに夢中になっているところを敵に襲われ、危うく全滅しかける――という事件が発生。それ以降、ダンジョン内でのボール遊びは禁止となった。これは、ボール遊びが大好きなチャドにとって、ちょっと悲しい決定だった――。

　それからしばらくたったある日、一行はキノコの森を探索していた。敵の一群に遭遇し、さっそく戦闘に突入。チャドが、必殺技でプチワームを一刀両断すると、サンダーの魔石が出現した。しかし、チャドのコマンドリストはすでにいっぱい――今、魔石を拾ってもリストにセットしないと使うことはできない。と、そのとき……。

「チャド、その魔石こっちに回して！」
「OK、任せとけ！」

　別の敵と戦っていたキアランが叫んだ。それを聞いたチャドは、待ってましたとばかりにサンダーの魔石を思い切り蹴る！　魔石は美しい軌跡を描いて転がり、キアランの足下でピタリと止まった。ボール遊びで鍛えたテクニックが、初めて実戦で役立ったのだ。すかさずキアランが魔石を拾い、サンダーを詠唱する。キアランにはコマンドリストに空きがあったため、入手してすぐに使用できたのである。

　――この一件をきっかけに「見通しのいい広場限定」という条件付きではあるが、ボール遊び禁止令は解かれることになる。それを聞いたチャドは、まるでボールのようにそこら中を転げ回って喜んだ。微笑む3人にキラキラ瞳を返しながら……。

ADVENTURE⚡LIVE

マルチモードの魅力を実況中継で伝えます！ 新米キャラバン隊が行く

マルチモード最大の魅力は、何と言っても仲間同士でのコミュニケーション。ワイワイガヤガヤ——騒々しくも楽しい冒険の模様を、誌上実況中継！

緑！なにやってんの！

Scene 1 名前で呼ぶのはめんどうだ

はじめての探索に向かったキャラバン。勇ましくダンジョンに乗り込んではみたものの、浮き足だっていきなり大混乱……最初からこんなんで、ホントに大丈夫？

◇こんなキャラバン隊で冒険します

しっかり者キアラン。当キャラバンのリーダー。

わがままル・ジェ。面倒なことはキライ。

熱血漢のチャド。でもちょっとおマヌケ。

いつもクールなイーリアス。何を考えてるのかは不明？

新米キャラバン隊が不安を残しつついざ出発

キアラン：じゃあ、そろそろ出発しようか。みんな、準備は大丈夫？
チャド：オッケーだぜ！
ル・ジェ：あたしもOK
イーリアス：いつでもいけますー。
——こうして、リバーベル街道に足を踏み入れた一行。キアランを先頭に、少しずつ進んでいく。程なくして敵の一群が出現！
キアラン：出たな……2体か。ぼくとチャドは手前のヤツ、ル・ジェとイーリアスは奥のヤツを頼む！
チャド：お、おう！　任せとけ！
ル・ジェ：えーと、これどうやって攻撃するの？なんかバク宙してるんだけど……。
キアラン：それ「まもる」になってるよ！　チャド、瘴気の中に突っ込まないい!!
チャド：あ、あれ？　オレどこ？
イーリアス：わたくしは何をすれば？
キアラン：イーリアスはとりあえずその敵殴って！　ル・ジェ、いつまでバク宙してんの！
——と、大騒ぎだ。それでも、何とか敵を倒すことに成功。終始、仲間に指示を出しっぱなしだったキアランは、かわいそうにヘトヘトだ。

▲戦闘中は、仲間同士で様々な指示を出し合う。状況によっては誰が誰だか混乱する場合も。

名前で指示を出すのがめんどうになってきた

――何度か戦闘を繰り返すことで、少しずつお互いが協力して戦えるようになってきた一行。だが、そこで、ある問題が発生する。

キアラン：イーリアスはそいつの裏に回り込んで！ ル・ジェ、ケアル頼む！
ル・ジェ：え？　あたしケアル持ってないよ。
キアラン：ああそっか。チャド、ケアルお願い！
チャド：了解！　じゃあみんな集まって。イーリアスもこっち来て！
イーリアス：……チャドさん今どこですかー？
チャド：ゴブリンの近く！　こっちだって！

▲典型的な混乱状態。中には、瘴気の中に突っ込んでいるキャラクターの姿も……。

おい、緑！

――混戦になると、お互いの状況はおろか、自分の位置さえ分からなくなることもしばしば。いちいち名前を呼んでいる余裕はない。そこで……

キアラン：チャド！　いや、緑はそっちの敵倒して。イーリ……黄色はケアルよろしく！

――仲間をポジションマークの色で呼ぶことに。これなら、だいぶ分かりやすい。

チャド：じゃあ赤、ブリザラいくぞ！
ル・ジェ：OK、まかせて！

▲同種族のキャラクターが複数いる場合は、ポジションマークの色で呼ぶ方法が非常に効果的だ。

――最初は違和感があるかもしれないが、慣れてしまえば色で呼ぶほうが早いし、ポジションマークの色にさえ注目すればいいのだから、状況も把握しやすい。この2つのメリットは大きい。

one point advice

マジックパイル時にも役立つ色の違い！

ターゲットリングの色は、ポジションマークの色と共通（1P：青／2P：赤／3P：緑／4P：黄）。これを知っていれば、誰が何の魔法を出そうとしているのか一目瞭然だ。

教訓：誰がどのキャラかは色で判断せよ！

手紙で家に
いくら送ってる？

Scene 2 極貧チャド、そのワケは？

探索を繰り返し、少しずつキャラバンらしくなってきた一行。わずかながら、アイテムやお金なども貯まりはじめた。しかし、なぜかチャドひとりだけ様子がおかしい……。

◇親の職業をのぞいてみると

キアランの実家はかじ屋。武器・防具作りの職人だ。

ル・ジェの実家はさいほう屋。アクセサリー作りならおまかせ。

チャドの実家はこなひき。小麦粉作りの腕は名人級。

イーリアスの実家は錬金術師。レシピの研究をしているらしい？

みんなは普通なのになぜかチャドは貧乏

キアラン：そろそろお金も貯まってきたし、お店に新しい武器でも作りに行こうか。
ル・ジェ：あたしも「ミスリルのベルト」ほしい！
イーリアス：では行きましょう。
チャド：……。
――こうして、お店巡りに行くことになった一行。しかし、チャドだけ元気がない。
キアラン：「みならいのぶき」でアイアンソードが作れそうだ。これで戦いが少し楽になるな。
ル・ジェ：「ミスリルのベルト」はまだちょっと無理ね……。「てつのベルト」でがまんするわ。
イーリアス：この「ブロンズメット」いい感じです。
キアラン：そういえば、チャドは作らないの？　この前、新しい武器欲しいって言ってたよね。
チャド：いや……オレはいいよ。
――と言いながらも、チャドは店内の武器や防具を物欲しそうに見つめている。
キアラン：ひょっとして、お金が足りないのか？　少しくらいだったら貸せるよ。
ル・ジェ：あたしも気持ち程度なら。
イーリアス：困ったときはお互い様ですー。

合成には先立つものが必要だ

アイアンソード
そうびかのう ： クラヴァット
せいさくひ ／ しょじきん
70ギル ／ 300ギル
ひつようなもの　もっているかず
てつ × 1 ／ 0

▲アイテムの合成には、レシピと素材のほか、レシピごとに異なる製作費が必要。

――しかし、チャドは困った顔で下を向いてしまう。そして、ポツリと漏らした。
チャド：お金……ないんだよ。
キアラン・ル・ジェ・イーリアス：ええっ！？
キアラン：……でも、まったくないってことないだろ？　さっきダンジョン行ったばっかだし。
ル・ジェ：そうよ、けっこうお金拾ってたじゃない！

お金貸して……

――みんなに詰め寄られ、所持金を見せることになってしまったチャド。渋々差し出した彼の手のひらには……。
キアラン・ル・ジェ・イーリアス：3ギルーー！？
キアラン：ちょっと待て！　そんなわけないだろ。
ル・ジェ：あんた、どっかに大金隠してるんじゃないの？　ずるいわよ自分だけ！
イーリアス：まあまあ、ル・ジェさん落ち着いて。
キアラン：本当にこれしかないのか？
チャド：……うん。
ル・ジェ：でもやっぱりおかしいよ！　だってあたし、さっきのダンジョンで何十ギルも拾ってるところ見たもん。絶対おかしい！
チャド：確かに拾ったけど……。
キアラン：じゃあ、そのお金はどこにあるんだ？　まさか、落としたとか……。
チャド：そんなにマヌケじゃないよ！　実は……。
――チャドのお金ははたしてどこにいってしまったのか？　キアランたちは、固唾をのんでチャドを見守っている。そして……。

発覚した事実！　なんと有り金全部送金していた！

チャド：手紙に付けて、実家に送金してるんだ。
キアラン：ああ、確かにぼくも送ることあるよ。といっても、せいぜい数十ギルだけど。
ル・ジェ：そもそも、みんなはいくらぐらい送ってるの？　あたしは、一度も送ったことないよ。実家は実家でやっていけてるみたいだし。
イーリアス：わたしもあんまり……。
チャド：オレは全額……。
キアラン・ル・ジェ・イーリアス：全額ぅ!?
チャド：……うん。手元に数ギルだけ残して、あとは全部送ってる。家族も喜んでくれるしね。
キアラン：そうだったのか……ようやく謎が解けたよ。チャド、お前は偉いな。
ル・ジェ：さっきは疑ったりしてゴメン……。
イーリアス：チャドさん立派ですー。
チャド：（恥ずかしそうに照れ笑い）
キアラン：ただ、そこまですることはないと思うよ。実家だって、親父さん働いてるんだから。

one point advice

家の裕福度が上がればおこづかいもアップ！

全額送っていたチャドはやりすぎだとしても、実家にお金を送ることは、無駄ではない。送金することで実家の裕福度が上がり、おこづかい（→P.69）の額も増えるのだ。

お金を稼ぐならダンジョンで

▲ギルは、宝箱や敵を倒すことによって入手できる。また、いらないアイテムは売ってしまうといいだろう。

ル・ジェ：そうよ。だって全額送っちゃたら、いつまでたっても武器とか防具買えないじゃない。ずっと「たびだちのふく」着てるつもり？
キアラン：ル・ジェの言うとおりだよ。いい武器や防具買えば、もっと強い敵とも戦えるし、そうすれば結果的にたくさんお金を送れるようになるよ。
イーリアス：みなさんの言うとおりですー。
キアラン：お金じゃなくて、タネとかを送っても家族は喜んでくれるしね。
――ようやく、自分がみんなと違うことをしてたことに気付いたチャド。
チャド：確かに、みんなの言うとおりだな……これからはちょっと考えるよ。で、さっそくなんだけど、少しだけお金貸してもらえないかな？
キアラン：もちろんいいよ！　……あっ、でもさっき武器作っちゃったから16ギルしかないや。
ル・ジェ：あたしは9ギル。
イーリアス：12ギルありますー。
チャド：なんだよー、みんなオレと一緒じゃん。じゃあ、ダンジョンに行って一稼ぎしてこようぜ！
キアラン・ル・ジェ・イーリアス：賛成！
――マルチモードでは、GBA画面で各自が何をやっているのか、ほかの人にはわからない。ひょっとしたら、とんでもないことをしている人がいるかも……。これを読んでるあなたは大丈夫？

あんまり…。

全額送ってたよ…。

教訓：手紙につけるギルはほどほどにせよ

Scene 3 協調性のない4人は村でも大混乱

円滑なコミュニケーションは、キャラバンにとって非常に大切だ。キアランたち4人は、うまくコミュニケーションが取れているのだろうか？　ちょっとだけ覗いてみよう。

まずあたしの家ね。

◇今、欲しいものはコレ！

アイアンソード。
冷たい鋼の輝きにゾッコン。

ブロンズベルト。
おしゃれなデザインが素敵。

パルチザン。
外見はもちろん、名前が最高！

ブロンズメット。
ユークのおしゃれは頭から！

久しぶりに村に帰った4人だがそこでもトラブルが

キアラン：やっぱり故郷はいつ帰ってきてもいいもんだなあ。空気の匂いが全然違うよ。
ル・ジェ：なんか、ホッとするわね。
イーリアス：落ち着くですー。
チャド：牛飼いのところの牛は元気にしてるかな？　あとで見てこなくちゃ。
——久しぶりの故郷に、みんな大喜び。そして、家族の顔を早く見たくてしょうがないようだ。
ル・ジェ：じゃあ、とりあえずあたしの家行きましょ。
チャド：ちょ、ちょっと待って。なんで、一番遠いル・ジェの家が最初なの？　まず、一番近いオレの家からにしようよ。
ル・ジェ：だって、みんなが待ってるのよ！
チャド：それ言ったら全員同じじゃないか！
キアラン：まあまあ2人とも。せっかく帰ってきたのにケンカしてる場合じゃないだろ。とりあえずここは、じゃんけんで決めよう。
——キアランの計らいで、4人はじゃんけんすることに。勝ったのはイーリアスだった。
イーリアス：勝っちゃいました……じゃあ、ちょっとキアランさんの家——かじ屋さん寄っていいですか？　新しいかぶとを作りたいですー。
キアラン：毎度ありがとう！　親父もきっと喜ぶよ。
ル・ジェ：あたしもベルト作ってもらおっと。
チャド：オレも武器頼まないと！　キアラン、親父さんに頼んで安くしてもらってくれよ。
キアラン：わかったわかった、頼んでみるよ。
——にわかに活気づいた一行。家族に会うのも大切だが、武器や防具の新調はキャラバン隊にとって必要不可欠。またそれは大きな楽しみともなる。

そっちじゃないって。

瘴気のない村の中なのに

▲街や村でも、キャラバンは全員で移動することになる。意見が合わないとこんな悲惨なことに……。

one point advice

村の施設をフル活用したいならキャラクターは8人作っておこう

ティパの村には全部で8軒の家があるが、実家がその職業のキャラクターを作成していない家は、常に留守…。お店系の職業は自分の実家でなくても恩恵がある（→P.69）ので、できれば8人全員作成しておこう。

素材を持っているのにウソをつくル・ジェ

――こうして、仲良くかじ屋(キアランの実家)にたどり着いた一行。しかし、ここでまたもめごとが起こってしまう……。

キアラン：ぼくはみんなにあいさつしてくるから、チャドたちは先に買い物してて。
イーリアス：それじゃちょっと失礼して……わたくしはブロンズメットを作ってもらいますね。
ル・ジェ：あたしはブロンズベルト作ってもらうわ。
チャド：オレはパルチザンを……。あれ？　「てつ」がないや。誰か持ってない？
イーリアス：ごめんなさい、持ってないですー。

合成は先立つものが必要だ

▲マルチモードでは、買い物や合成などはすべてGBA画面で行うことになる。ほかのプレイヤーには見えない。

キアラン：ぼくも自分のぶんしかないな。
チャド：ル・ジェはどう？
ル・ジェ：さあ、どうかしらねえ。たぶん、なかったと思うけど……あ、やっぱりないわ。ごめんね。
チャド：そうか……。パルチザン作りたかったなあ。でも、「てつ」買うお金もないしなあ。
キアラン：ん？　そういえばル・ジェ、さっきのダンジョンで「てつ」拾ってなかったっけ？
ル・ジェ：えっ!?　急に何言い出すのよ。ひ、拾ってないわよそんなもの。
キアラン：いや、確かに見たんだけどな……。
チャド：ル・ジェ、もし持ってるんだったら今回は譲ってもらえないか？　今度、なんかでお返しするから。頼むよ！
ル・ジェ：……あー、もうしょうがないなあ。今回だけだよ。はい、「てつ」。黙って売ってお金にしようと思ってたのになあ。
チャド：ありがとうル・ジェ！　これでパルチザンが作れるよ！
キアラン：よかったなチャド！
イーリアス：ル・ジェさん、意外といい人ですー。
ル・ジェ：意外は余計だけどね……。チャドには今度、かわりに「ミスリル」でももらおうかな。
イーリアス：それボッタクリすぎですー。
キアラン：まあまあ。そのへんはあとでチャドと話し合って決めてくれ。じゃあ、そろそろ次行こうか。
ル・ジェ：ようやくあたしの家ね！
チャド：違う違う、次はオレの家だって。ル・ジェの家は遠いから最後。
ル・ジェ：なによ！　遠くて悪かったわね。そんなこと言うなら「てつ」返してもらうわよ！
チャド：もう武器作ってもらっちゃったもんねー。

▲アイテムやお金などを受け渡すときは、「おく」でいったん地面に置いて、ほかの人に拾ってもらおう。

ル・ジェ：キーッ！
キアラン：2人とも、置いてくぞ！
――とまあ、相変わらず仲がいいのかそうじゃないのか、よくわからない一行だった。

「てつ」持ってない？

ないです―。

教訓：最初に目的と順番を決めておくこと

みんな、「まもる」から後ろに集まって！

Scene 4 ようやく芽生えてきた協調性

少しずつ、キャラバンらしくなってきたキアランたち。ついに、あと少しでミルラの雫が手に入る――というところまでやってきた。しかし、なかなかすんなりいかないようで……。

◇キャラバンのリーダーは誰？

頼れるリーダー、キアラン。冷静沈着で行動力抜群。

高飛車ル・ジェ。命令口調はいつものこと。

いつも熱い男チャド。戦闘ではみんなを引っ張る。

おっとりイーリアス。あまり主体性なし？

仲間意識も高まり冒険も順調に進み始めたが……

――何度めかのリバーベル街道探索に訪れた一行。経験を積んだ成果か、パーティの連携もうまくいき、いつになく（？）順調に進んでいた。

キアラン：今日はだいぶ奥まで来たな……。みんな、まだ体力は大丈夫？

チャド：おう、バッチリだぜ！

ル・ジェ：あたしも平気！

イーリアス：問題なしですー。

キアラン：よし、じゃあ行こう。ここからは未知のエリアだから気を付けて進もう。

――敵を倒しつつさらに進むと、ボスモンスターの存在を匂わせる立て札を発見！　さすがに、キャラバン内に緊張した空気が流れる。

キアラン：さて……どうしよう。このまま進むか、それとも、そこのホットスポットでいったん戻って、準備を整えてから出直すか。

チャド：せっかくここまで来たんだから行こうぜ！

ル・ジェ：えー、あたしはいったん村に戻って防具作ってきたいんだけど。

イーリアス：わたくしはどちらでも……。

チャド：防具なんて後だっていいじゃん。

ル・ジェ：だって、どんな敵かわかんないんだよ？　少しでもいい装備で戦いたいじゃない。ちょうど、さっきレシピ拾ったし。

――意見は、真っ二つに分かれてしまった。はたして、キアランはこの場面をどう収めるのか……。

キアラン：みんな、聞いてくれ。ぼくの意見を言うと、ここはやっぱり先に進むべきだと思う。ここまで来られたぼくたちの力を信じてみたいんだ。ル・ジェの防御が不安なら、ぼくが守る。

ル・ジェ：……OK、わかったわ。キアランがそう言うなら、あたしも信じてみる。でも、危なくなったらちゃんと助けてね。

チャド：いざとなったらオレが助けてやるって！

ル・ジェ：ありがと。でも、チャドって「まもる」で盾になってくれたことあったっけ？　いつも攻撃ばっかしてるけど。

チャド：そ、そういえば……。

イーリアス：まあまあ。とにかく行くですー。

キアラン：よし、行くぞ！

意見が分かれたらリーダーの出番

▲冒険中、仲間内で意見が分かれることもあるはず。そんなとき、リーダーの役割はとても重要だ。

――意を決して、立て札の先へ向かう一行。橋状になった岩の下を抜けると、そこは滝壺に面した広場だった。

キアラン：ここは……？

ル・ジェ：いかにもって雰囲気ね……。

村に戻ろうよ。

盾で守るクラヴァットの背後に集まったのに……

――突然、滝壺から巨大な怪物が出現！　リバーベル街道のボス「ジャイアントクラブ」だ。キャラバンにとって初めてのボス戦が幕を開けた。
ル・ジェ：な、なによあれ！　あたしの家より大きいじゃない……あんな化け物と戦うのイヤ！
チャド：マジかよ……なんだアイツは……。
イーリアス：こ、腰が抜けましたー。
キアラン：落ち着け、みんな！　確かにでかいけど、そのぶん動きは遅い。よく見れば避けられる。
チャド：そうは言っても……やっぱり怖いよ。
ル・ジェ：キャー！　こっち見てるわ。どうしよう？
――ジャイアントクラブは、口から大きな泡を吐きだした。それは、ゆっくりと、しかし確実にキャラバンに向かって飛んでくる……。
キアラン：みんな、僕の後ろに来て。盾で防ぐ！
チャド：だ、大丈夫かな？
キアラン：いいから早く！
――キアランの判断は正しかった。泡は、盾にぶつかった衝撃であっけなく割れたのだ。これを見て、仲間たちもにわかに勢いを取り戻した。
チャド：おお、防げたぞ！　これならいけるかも！
ル・ジェ：イーリアス、ブリザド持ってるよね？ふたりでブリザラいくわよ！
イーリアス：はいですー。
――こうして、4人は果敢に戦い始めた。だが敵もさるもの。そう簡単には倒れない。そして……

▲クラヴァットの「まもる」は、前方からの攻撃を防ぐことができる。ただし、一部の攻撃には無効だ。

キアラン：さすがに手強いな……また攻撃がくるぞ！　みんな、ぼくの後ろに！
――再び、自分が盾になって仲間を守ろうとするキアラン。しかし……
キアラン：うわあっ！！
チャド：いてえ！！
ル・ジェ・イーリアス：キャ―――ッ！
――紫色の電光が4人を直撃！　先ほどの泡（スロウバブル）は防げたが、レーザーに対して「まもる」はまったくの無力だったのだ。
キアラン：みんな、大丈夫か？
チャド：なんとか生きてるぜ……あの野郎、許さん。
ル・ジェ：もう怒った！　あのカニ絶対倒す！！
イーリアス：怒りのブリザラを受けるですー！
――どうやら、この直撃が全員の闘志に火を付けたようだ。……数分後、4人の前には、動かなくなったジャイアントクラブの姿があった。
キアラン：倒せた……のか？
ル・ジェ：……そうみたい。これってすごくない？
――こうして、最初の難関を突破したキアランたち。だが、彼らの冒険はまだ始まったばかりだ。

one point advice

キャラクターの特徴を活かして戦おう

各種族には、それぞれ特徴がある。例えば、ユークは魔法の詠唱時間が短く、武器で戦うより魔法をメインに使ったほうが効率よく戦える。種族に適した役割分担を行おう。

とにかく先に進むぞ！

直撃してますが…

教訓：協力は大切だが自分の行動には責任を持て

あなたのマルチプレイのスタイルを診断する!

LET'S MALTIPLAY!!

レッツマルチプレイ

本作には「プレイの決まり」があまりない。一緒に行動するのが、自分と同じ意志を持った「個」であるため、どこに喜びを見い出すかがそれぞれ違うからだ。左にプレイスタイルが異なる4人を用意してみた。以下の設問に対して、自分がこの4人の誰の行動に当てはまるかをチェックしてみてほしい。その合計数で、あなたがどんなプレイヤーなのかを診断できるのだ(P.141)。自分を知り、仲間を知り、お互いを尊重し合って冒険を楽しんでほしい。

Harmony 冒険するなら協力したいな

Enjoy やっぱり楽しくないと!

Stoic 無駄なことはやりたくない

Queen 私が一番エライのよ!

こんなときあなたならどうする?

【アイテム編】

冒険中に登場するさまざまなアイテム。ホントは独り占めしたいけど——。あなたの良心がここで試される!?

冒険に欠かせないケアルの魔石が出たら…?

Action	Check!
欲しがってるアイツに譲る	□
コロがして遊ぶ	□
回復をきちんとしてくれる人に持たせる	□
どんな手段を使ってでも自分でゲット	□

人間関係を左右するケアル争奪戦!

ケアルの魔石は、ピンチのときに自己回復できるので、欲しがる人が多い。また、傷ついた仲間を癒せば、感謝されることも。使い勝手のいいこの魔石。あなたもやっぱり欲しい?

▲ケアル欲しさに仲間を罠で凍らせてしまうなんて人も…!?

▲ケアルの効果に群がる仲間たち。気分はまさに王女様だ。

アーティファクト出現！そのとき…

Action	Check!
誰も拾わなかったらもらうけど…	□
ジャンケンで取る人を決める	□
種族の適正に合わせて取る人を決める	□
めんどくさいからイラナイ	□

最終的に清算の結果次第とはいえ…

ダンジョン内で拾ったアーティファクトの効果は、清算終了まで。だが、少しでも能力を上げたいと思うのも当然だ。ポケット類やペンダント類が出たとき、拾わずにいられるかな？

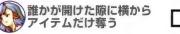
自分では使えないレシピをゲット！

Action	Check!
欲しい仲間を探して譲る	□
レシピを全部集めてみる	□
誰かに別のアイテムと交換してもらう	□
店で売ってギルを稼ぐ	□

取ってみるまでどんなレシピか分からない

レシピは、外見から内容を判別できない。拾ってみたが、自分用のレシピではなかった——そんな場面も多く見られる。店で売っても稼げるが、横には欲しがっている人もいるし……。

目の前に宝箱を発見！

Action	Check!
そっと見守る	□
宝箱の中身を賭けて、当てっこする	□
宝箱の中身を確認して誰が取るかを決める	□
誰かが開けた隙に横からアイテムだけ奪う	□

中に何が入っているか、それが問題

中にはレアなアイテムが入ってるかも!?——宝箱を見るとそんな期待を抱く人も多いだろう。宝箱を開け中身をゲットしようと動きだす仲間たち。それを見てあなたが取る行動は？

Check point が多いあなたは……

ギル不足も笑顔でカバー！

現在のチェック数

 □個 □個

  □個 □個

マルチプレイの魅力を熱く語る

FFCC
プロデューサー
河津秋敏氏

マルチプレイゲームはハプニングが魅力

ゲームに限らず遊びっていうのは「みんなで遊ぶ」とすごく楽しいですよね。特にコンピューターゲームの場合は、ひとつのハードを使ってみんなで同じ画面を見ながらやるわけで、プレイする人間同士のつながり方により魅力が生まれると思います。１人で遊ぶのもいいですが、マルチプレイゲームでは自分以外の人がいることによって、１人では発生しないハプニングが起きたりします。この辺りがスタンドアローンのゲームにはない面白さですね。

例えば、オンラインゲームの場合は、友達同士でプレイする時もあるし、まったく知らない人同士で遊ぶこともあります。そんな時は、自分がどんな人と遊んでいるのかわからない——そんな未知の部分も楽しかったりしますよね。

逆に『FFCC』は、プレイヤー間の距離が近くなります。キーボードにはない会話によるコミュニケーションが、また別の面白さを作り出してくれると思います。

こんなとき
あなたならどうする？

【バトル編】

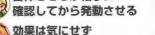
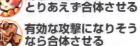
マルチプレイの魅力を最も感じられる戦闘。だからこそ、プレイスタイルにも、明確な差が出てしまう。

ターゲットリングを偶然2人が出した

Action ―――― Check!

合体させるか相手に確認してから発動させる □

効果は気にせずとりあえず合体させる □

有効な攻撃になりそうなら合体させる □

自分のペースで気にせず撃つ □

魔法によっては単発がいいときも

合体した結果、強力なマジックパイルが出るなら問題ない。だが、グラビデやホーリーなど、一定の敵以外、効果が少ない魔法が出ることも。合体までの短い時間で、どんな判断を下す？

▲相手のリストを見て、有効な連携になるなら迷わず発動！

▲強力な魔法が出ればいいが、効果ゼロの魔法が出ることも。

キャラバン隊が全滅してしまった…

Action ―――― Check!

「次はがんばろう！」とみんなを励ます □

「もっと強い敵と戦いたい！」と興奮する □

敗因をはっきりさせ、攻略方法を考える □

「私を守ってよ！」と高飛車に言い放つ □

クリアのためにはチームプレイが重要

長い旅の中では、強敵と出会い全滅してしまうことも。そんな中、全滅したからこそ団結力が高まるパーティもあるはずだ。あなたの一言は、パーティの未来にどんな波紋を投げかける？

▲状況に応じて、魔石を交換するのも作戦の1つだ。

▲この画面を見たとき、あなたは仲間にどんな発言をする？

仲間が敵に囲まれている

Action — Check!

- 真っ先にピンチの仲間をケアルで回復 □
- 「ひゃっほー！」と敵の群の中に斬り込む □
- おとりになってもらって、外から全体攻撃 □
- クリスタルケージを持って、逃げる準備 □

ピンチがチャンスに変わるかは仲間次第

突如出現した大量の敵に、仲間の１人が囲まれてしまった。グングン減っていくHP。必死に逃げようとするアイツ……。こんな危機一髪の状況の中、あなたはどんなアクションを取る？

マジックパイルが失敗した

Action — Check!

- 「ボクのせいだ…」と自分のせいにする □
- 「失敗は成功の元！」とあくまで前向き □
- 失敗した原因を分析して、次に活かす □
- 「あなたのせいよ！」と胸ぐらをつかむ □

プレイヤーの腕が要求される技だけに…

戦況を変える威力を持つマジックパイル。撃つ前に仲間が抱く期待も大きいだろう。だが、それだけに、失敗したときは痛い視線が……。みんなの注目が集まる中、あなたが見せる反応は？

仲間が毒になってしまった

Action — Check!

- まずは毒を治し、次にケアルで完全回復 □
- レイズまでのカウントダウンを始める □
- HPが少ないようであれば回復 □
- 放っておく □

徐々にHPは減るが大丈夫な気もするし…

食らうと徐々にHPが減っていく毒。時間が経つと自然に回復するが、トータルで受けるダメージもあなどれない。回復してほしそうにこちらを見つめる仲間を、放っておけるか？

Check point が多いあなたは……
ピンチも笑って切り抜ける！

現在のチェック数　□個　□個　□個　□個

マルチプレイの魅力を熱く語る

マルチプレイでRPGの面白さを体験できる

『FFCC』の開発では、まずマルチプレイでやるロールプレイングゲームを作りたいと思っていました。みんなでワイワイ遊ぶ楽しさに加えて、RPGの醍醐味をそこに表現できればいいなと。パーティを組んで、敵が出てきて、それをみんなで倒して目標を達成していく――いわゆるパーティプレイの面白さですね。プレイヤー同士で協力しながら喜びを共有する楽しさを、みんなに体験してもらいたかったんです。

GBAをコントローラにした一番の理由がコレ

最初はGBAをつなげて遊べればいいかなと思っていましたが、その後ゲームキューブを使おうという話が出て、1台のテレビで遊ぶならって考えた時に、コントローラの代わりにGBAを使って、ここに情報を出したらどうかと思ったんです。例えばGBAごとに違う地図情報を出すと、索敵係やナビゲータ役、宝箱探し担当など、当然、役割分担が生まれますよね。そうすると自然にプレイヤー同士の情報交換の会話が始まる。逆に自分だけの情報があれば、それを隠しながら遊ぶこともできるわけです。

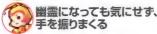
こんなとき
あなたなら
どうする？

【ボーナス編】

ボーナス条件の対処方法は千差万別。1位を狙うか気にせず進むか、答えはあなたの心の中に！

条件が「じぶんをかいふくしない」

Action — Check!

- ほかの人が回復するとき、「まぜて」と頼む □
- 幽霊になっても気にせず、手を振りまくる □
- ケアルの魔石を別の人に持ってもらう □
- 仲間に回復を命令する □

仲間に回復してもらう方法を考える

この条件のポイントは、ダメージを受けたとき、どうやって仲間に回復してもらうかだ。条件を隠して回復してもらうか、ほかの人の回復に強引に混ざるか、それとも気にせず倒されるか…。

▲回復手段であるケアルの魔石を拾わないのも1つの手だ。

▲ケアルの効果範囲は、そこそこ広い。うまく中に入ろう。

条件が「たからばこをたくさんあける」

Action — Check!

- 「開けてもいい？」とみんなに確認する □

- 宝箱に必殺技を放ってド派手に開ける □

- マップを調べておいてまっ先に宝箱を開ける □

- 仲間が戦っている隙に、1人黙々と開ける □

まずは宝箱の位置を確認しよう

宝箱を見つけたらまず開ける！——そんな人たちに負けないためにはどうするべきか。出し抜いて開ける？　それとも頼んで開けさせてもらう？　条件を明かすか隠すかも悩みどころだ。

▲遠距離から放てる必殺技なら、時間も短縮できて意外に有効。

▲条件を自ら明かした結果、逆に邪魔をされることも……。

条件が「ものをひろわない」

Action	Check!
みんなの役に立ちそうなアイテムは拾う	□
登場したアイテムのまわりでクルクル回る	□
ケージの運び役をやり時間を有効に活かす	□
貴重なアイテムは拾う	□

ボーナスとアイテムどちらを優先するか

アイテムを取らなければいいので、ボーナスを上げるための苦労は少ない。だが、登場するアイテムをまったく取らないというのも寂しい話。アイテムとアーティファクトどちらを選ぶか……。

条件が「ダメージをうけない」

Action	Check!
盾として前衛に立ち、味方も一緒に守る	□
敵の攻撃をギリギリで避けスリルを楽しむ	□
おとり役を誰かに頼み敵の攻撃を集中させる	□
敵に近づかない	□

敵に近づかなければいいだけの話だが…

ダメージを受けたくなければ、敵に近づかなければいいのだが、それでは敵を倒すことができない。仲間に任せて敵から離れるか、気にせず近づくか、どんな作戦でポイントを稼ぐ？

条件が「がったいこうげきでてきをたおす」

Action	Check!
仲間との協力プレイに幸せいっぱい	□
人のターゲットリングにアドリブで合わせる	□
敵の弱点に合った合体攻撃で的確に敵を葬る	□
ターゲットリングを出しまくる	□

タイミングを覚えればアドリブで合体も可能

合体攻撃はタイミングさえ覚えれば、打ち合わせがなくても発動できる。だが、合体させる魔法によっては意味のないものになることも（P.136参照）。非効率的行動をあなたは許せる？

Check point が多いあなたは……
アーティファクトコンプリートも夢じゃない！

現在のチェック数　□個　□個　□個　□個

マルチプレイの魅力を熱く語る

ボーナス条件から自分の遊びを見つけてほしい

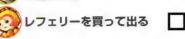
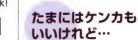
GBA画面を使ってメニュー情報を表示すればテレビ画面を圧迫することもないですしね。最初はもっと情報を増やしたかったんですが、手元の情報を増やし過ぎると、GBAばかり見ていることになって自分のキャラクターが死んでしまう。それじゃダメだなと、情報はかなり削りました。

それと個人にしかわからない情報として、ボーナス条件を入れてみました。本当はプレイヤー自身で、剣だけで敵を倒していくとか、女の子しか回復してあげないとか、そういう勝手な決めごとで遊んだりするようになると思うんですけど……ボーナス条件がそういうプレイのきっかけ作りになればと思っています。必ずしも普通に協力するだけじゃなくて、人が取ろうとしてるものを自分は必要ないんだけど取っちゃうとか、そういう無茶なプレイっていうのもありだと思うんです。みんなの最終目標は、もちろん協力してゲームをクリアすることなんですが、その中でいかに自分が一番オイシイ思いをするかっていうプレイヤー同士の競争があっても面白いですよね。まあ、最終的に余りにも厳しいだろうという条件は、はずしていきましたけど。

こんなときあなたならどうする?【リアル編】

実際に集まってプレイする楽しさはこのゲームならでは。でも、だからこそゲーム外でハプニングが起きることも……

友達2人がケンカを始めた

Action	Check!
「みんな仲良く」と仲裁に入る	□
レフェリーを買って出る	□
お互いの言い分を聞き、妥協点を探す	□
放っておいてケーキでも食べる	□

たまにはケンカもいいけれど…

意見の食い違いやミスが続けば、思わずケンカになることも。せっかくみんなで遊んでいるのだから、楽しくプレイしたいけど、巻き込まれるのも面倒だし……。触らぬ神に祟りなし?

▲ワガママなプレイばかりしてると、ケンカになることも。

▲友達がミスしても、笑って許せる余裕を見せたい!?

ダンジョンの途中だが家に帰る時間に

Action	Check!
みんなが帰るまで付き合う	□
楽しいので時間なんて気にしない	□
次回の予定を決めて、適度な時間で終了する	□
「クリアしといてね」と言い残して帰る	□

楽しい時間は早く過ぎるもの

夢中でプレイしていたら、もう外は真っ暗! そろそろ家に帰らなければいけない時間だ。だけど、ダンジョンの終わりはまだまだ先。行くか戻るかの葛藤の中、友達にどんな対応をする?

Check point が多いあなたは……
自分のペースでゲームを楽しめる人

現在のチェック数

□個	□個
□個	□個

結果診断 result

あなたのプレイスタイルは――？

ここまで選択してきた答えで、あなたのプレイスタイルを診断する。どんな結果が出ても、それはあなたの個性。効率やセオリーにこだわるもよし、お気楽に楽しむもよし。また、自分の利益を追求しても博愛精神を発揮してもいい。気の合う仲間同士が同じ時間と空間を共有できる――それがマルチゲームの醍醐味。キャラバンの数だけ波乱万丈の物語が紡がれていくのだ。

[計算方法]

A＝ － B＝ －

まずは、各キャラクターのチェック数の合計を上記の式にあてはめ、A、Bを算出しよう。その数値と下記の「診断内容」を照らし合わせれば診断結果が出る。いろいろなタイプの人がいて、魅力を感じる所はそれぞれ違う。お互いのスタイルを認め合って、マルチプレイをさらに楽しんでほしい。

[計算方法]

A（16 / 0 / －16）

Aが10～6 Bが－10～－6

仲間を信じてガンガン進め！

自ら先頭に立ちパーティをまとめる――そんな頼もしい姿に、アツイ視線が！ 憧れのあの人とプレイしてみては!?

Aが16～6 Bが－5～5

仲間がいてこその私です

例え自分が倒れても、仲間の命を優先――そんなあなただからこそ、協力プレイの感動もひとしお。ビバ！ マルチプレイ!!

Aが10～6 Bが6～10

パーティ1のトラブルメーカー

楽しく遊ぶためなら、自分の危険も省みない。仲間をも巻き込んだ珍プレイが続出しそう。とりあえず、少し落ち着け。

Aが－5～5 Bが－16～－6

目指すは最短完全クリア!!

寸秒も無駄にせず、効率よく冒険を進めたいあなた。最速完全クリアはもう目の前。世界の謎に一番乗りしてみよう。

Aが－5～5 Bが－5～5

パーティのバランスをとるキーマン

絶妙なバランス感覚を持つあなた。その才能は、パーティがピンチのときこそ発揮される。みんなのまとめ役に最適かも。

Aが－5～5 Bが6～16

まだ見ぬこのゲームの魅力を求めて

まるで違うゲームで遊んでいるかのようなそのプレイ。このゲームの奥深さを一番知っているのは、実はあなたなのかも!?

Aが6～10 Bが－10～－6

効率よく進めるその陰で…

仲間をガンガン引っ張りながら、おいしい所だけ持っていきたいあなた。本性がバレなければ、いいリーダーと呼ばれそう。

Aが－16～－6 Bが－5～5

常に世界はあなた中心に回ってる

何をするにも自分が中心でいたい!!――まずはそれを認めてくれる仲間を見つけよう。お勧めは面倒見のいいお父さん!?

Aが－10～－6 Bが6～16

もう誰もあなたを止められない！

あるがまま、自由に生きるあなたを止める権利は誰にもない！ この世界を、本能のままに暴れ回ろう（でもホドホドに）。

－16 0 16 B

マルチプレイの魅力を熱く語る

家族みんなで仲良く遊んでもらいたい

『FFCC』は家族で遊んでほしいです。最初はお父さんが子供に教えてるんだけど、そのうちお父さんが子供に教えられるようになっちゃう。お父さん遅いとか言われながら（笑）。お父さんとお母さんと子供さんていう、そういう感じで遊んでもらえるとすごくいいなあって思いますね。あまりRPGを遊ばない人でも、まわりに好きな人が1人いれば、一緒に遊んでもらって、ファンタジーの世界観にも触れてもらえる。そんな風に楽しみの輪が広がってくれたらうれしいですね。

『FFCC』を遊んでもっとゲームを好きになる

子供同士で楽しむ、親子で楽しむ、みんなでワイワイ楽しむ……こうしたプロセスの中でもっとゲームを好きになってほしいと期待しています。このゲームはコミュニケーションの楽しさを味わうこともできますが、どうやってボスを攻略するのか、どういうアーティファクトから集めたらいいのか、といったRPGらしい要素もいっぱいです。いい意味でゲームって面白いんだってことを、『FFCC』を通じてもう一度発見してもらえると幸せです。

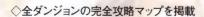
すべての謎が今、明らかになる——。

全モンスターデータ

全ダンジョン完全攻略

各種イベント詳細データ

バトル徹底解析

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック　ファーストエディション

CHARACTER DESIGN / Toshiyuki Itahana

produce
亀井英雄／是枝良昌（SQUARE ENIX）

Planning & Editing
株式会社エーワンオフィス
古橋潔／今成信之／山本秀樹／大塚省吾／高坂渡州／
永野泰昭／宮田篤／篠子裕／小林文太／村下正輝

長谷川健太郎／丹治正行（ASSEMBLE）

Design & Layout Operation
株式会社エストール

Illustration(Item)
高橋正輝

Illustration(珍キャラバンと好キャラバン)
菊池晃弘

Map Graphics
百瀬俊彦／金井了（VAC CREATIVE）

Phtograph
柴泉寛（HANDMADE）

Cover Design
島田忠司／門倉徳映（Banana Studio）

Product Management
阿部謙一／飯坂佳裕（SQUARE ENIX）

Supervisor
惣水清貴／河野麗（SQUARE ENIX 第２開発事業部）

Specisl Thanks
SQUARE ENIX 第２開発事業部

2003年9月2日　初版第１刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木３－２２－７
新宿文化クイントビル

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部
Tel：03-5333-0879
月～金曜日12:00-18:00（祝祭日除く）
<販売・営業に関するお問い合わせ>
出版営業セクション
Tel：03-5333-0832
月～金曜日10:00-18:00（祝祭日除く）

印刷所　大日本印刷株式会社
DTP製版　株式会社エストール

Printed in Japan
ISBN4-7575-0980-4 C9476　雑誌62011-19

クイックマニュアル

ゲームを楽しむために必要な操作方法や情報を記載している。
本書から切り取って活用してほしい。

フィールド

フィールドではAボタンだけでさまざまなアクションが行える。以下の操作方法をマスターして冒険をスムースに進められるようにしよう。

セレクトボタンで切り替え

たたかう

L/Rトリガーボタンで「たたかう」を選択 ▶ Aボタンを押す

L/Rトリガーボタン同時押しで「たたかう」を選択できる。

まもる

L/Rトリガーボタンで「まもる」を選択 ▶ Aボタンを押しっぱなし

ひろう/おく/もつ/しらべる：Bボタンを押す

連続技

L/Rトリガーボタンで「たたかう」を選択 ▶ Aボタンをタイミングよく「ポン」「ポン」「ポン」と押す（連打は不可）。3連続まで可能

魔法/必殺技

L/Rトリガーボタンで「ファイア」などの魔石（魔法）もしくは「たたかう」（必殺技）を選択 ▶ Aボタンを押しっぱなしにして、ターゲットリングを出す ▶ 十字ボタンで、ターゲットリングをモンスターに合わせる ▶ Aボタンを放す

マジックパイル

L/Rトリガーボタンで「ファイア」などの魔石を選択 ▶ Aボタンを押しっぱなしにして、ターゲットリングを出す ▶ 十字ボタンで、複数人のターゲットリングをモンスターに合わせる ▶ タイミングを合わせてAボタンを放す／タイミングをずらしてAボタンを放す

魔法剣

L/Rトリガーボタンでプレイヤーの一人が「ファイア」などの魔石を選択し、もう一人が「たたかう」を選択 ▶ Aボタンを押しっぱなしにして、ターゲットリングを出す ▶ 十字ボタンで、両方のターゲットリングをモンスターに合わせる ▶ タイミングをずらしてAボタンを放す（魔石を選択したプレイヤーが先）

ゲームボーイアドバンス

GBA画面ではいろいろな情報を確認できるほか、コマンドリストのセットや装備品の変更など、冒険の準備を行うことができる。

GBAメニューリスト　Ⓑでメニュー一覧表示

●情報の確認のみの画面
●操作が可能な画面

①レーダーの種類

常に表示	2人プレイ以上で表示	3人プレイ以上で表示	3人プレイ以上で表示
地形レーダー	モンスターレーダー	スカウター	トレジャーレーダー
ダンジョンの地形を表示	敵の位置を表示	攻撃した敵の情報を表示	宝箱の位置を表示

※3人のときはスカウターとトレジャーレーダーはランダムで表示

②コマンドリスト画面での操作

STEP1：コマンドを選択
十字ボタンの上下で変更したいコマンドを選択しAボタンで決定する。なお、「たたかう」「まもる」のコマンドは変更できない。

▼

STEP2：アイテムを選択
アイテム一覧が表示されるので、十字ボタンで選択して、Aボタンを押すと配置が完了だ。また「はずす」でセットされたものを解除することができる。

④そうび画面での操作

STEP1：装備個所を選択
十字ボタンの上下で変更したい装備個所を選択して、Aボタンを押して決定する。

▼

STEP2：装備品を選択
装備品一覧が表示されるので十字ボタンで選び、Aボタンを押せばOKだ。

③アイテム画面での操作

STEP1：アイテムを選択
アイテム一覧から、十字ボタンの上下で使用（置く・壊す）したいアイテムを選びAボタンで決定する。なお身に付けている装備品やコマンドリストに配置済みのものは選択できない。

▼

STEP2：アイテムを選択
表示される4つのコマンドの中から使用したいものを十字ボタンの上下で選択しAボタンで決定する。各コマンドの詳しい説明については以下を参照してほしい。

つかう	消費アイテムとたべものをその場で使用することができる。
おく	アイテムをフィールドに置く。ゲージを持っているときは選択不可。
こわす	アイテムを破壊する。壊したアイテムは2度と元には戻らない。
とりけし	アイテム画面に戻る。Bボタンでも同様の操作が可能。

状態変化

十字ボタンを上下左右に動かすと素早く回復

氷結：行動不能

気絶：行動不能

火炎：防御力ダウン

クリアと時間経過で回復

ストップ：行動不能

ヘイスト：スピードアップ

スロウ：スピードダウン

石化：行動不能

毒：徐々にHPが減少

呪い：ステータスダウン

死亡：戦闘不能

フェニックスのおレイズで回復

マジックパイル組み合わせ表

◆表の見方